ESPECIAL DICK TRACY

COMICS scene

Nº 1
375 PTAS.

HAWKWORLD
UNA VISITA AL MUNDO DE HAWKMAN

Primer número.
Edición de coleccionista

ediciones zinco

TODO SOBRE DICK TRACY
EL DETECTIVE DE LOS AÑOS 30, EN EL CINE Y EL COMIC

PREDATOR
ANDA SUELTO POR N.Y.

EL CAPITAN AMERICA
UN HEROE INDISCUTIBLEMENTE AMERICANO

Y MUCHO MAS SOBRE:
CORBEN, GIBBONS, PEREZ, PRATT...

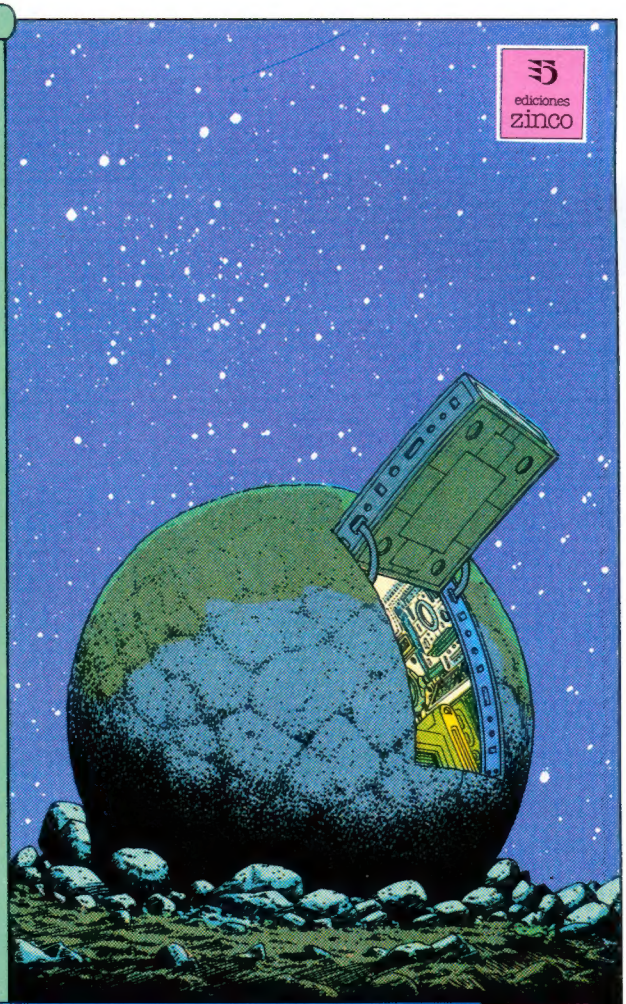
8 414090 103725 00001

Momentos antes de que la nave espacial se desintegrara en una explosión nuclear, el capitán envió dos sondas hacia el planeta Tierra. Dentro había un par de bebés, la última esperanza de una raza moribunda. Estas dos pequeñas criaturas estaban destinadas a ser los padres de una nueva raza que algún día surcaría la inmensa distancia entre las estrellas.

Sólo hubo dos problemas

El planeta estaba habitado.

Y se enviaron las sondas equivocadas...



GILGAMESH™

Una miniserie Prestige de cuatro cuadernos
Recomendada para lectores adultos

Escrita e ilustrada por Jim Starlin
Portadas de Jim Starlin
Color de Steve Oliff

Foto: Peter Sorel. © 1990. The Walt Disney Co.

COMICS scene®

Foto: © 1990. 21st Century Productions N. V. & Marvel Entertainment

Arte de *Predator*: Chris Warner.

4 **HABLA EL DIRE**
Editorial

5 **COMICS SCENE**
Informaciones del mundillo de la historieta

6 **¡QUE VIENEN LOS YANKEES!**
Pequeña historia del cómic americano.

7 **CON PIES DE PLOMO**
Los superhéroes en versión coleccionable

8 **AQUÍ, EN ESPAÑA**
Noticias del país

9 **LUCHANDO CONTRA EL CRIMEN**
El héroe de Chester Gould tiene un largo pasado

14 **LOS CASOS DE DICK TRACY**
Max Allen Collins sigue con las historietas

21 **DICK TRACY, LA PELÍCULA**
Warren Beatty se cala el sombrero de ala ancha

28 **REGRESO AL PLANETA MUTANTE**
Richard Corben y Jan Strnad lo exploran

32 **UN CONEJO EN LAS MONTAÑAS RUSAS**
Siempre frenético, Roger Rabbit visita la feria

36 **EXPLORANDO LO SUPERHEROICO**
Dave Gibbons disfruta siendo un narrador gráfico

41 **ASES DEL AIRE**
El As Enemigo pinta los cielos de sangre

45 **UN HEROE INDISCUTIBLEMENTE AMERICANO**
Filmar al Capitán América puede ser una pesadilla

48 **PROJECT CAPTAIN AMERICA**
Joe Simon y Jack Kirby crearon un mito del cómic

53 **PREDATOR ANDA SUELTO POR N.Y.**
El cazador llegado de las estrellas está en la ciudad

58 **PERO, ¿COMO PUEDE CON TODO?**
No se sabe muy bien, pero George Pérez lo logra

62 **BIENVENIDOS A HAWKWORLD**
Vuelve el héroe con alas de halcón

66 **COMICS REPORTER**
Conan, ¿es realmente cinematográfico?

66 **COMICS SCREEN**
De la viñeta a la pantalla

COMICS SCENE is published eight times a year by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.) 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this issue are from American issues 8, 11, 14 & 15, copyright © 1989, 1990 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved in English and Spanish. Reprint or reproduction of any material in part or in the whole without the publishers' written permission is strictly forbidden.

COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International. COMICS SCENE Núm. 1, Octubre de 1990 se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1990 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones, Area de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en este número: Asesores: Sergio Pradera/Miguel Saavedra. Secciones: Francisco José Campos/Laureano Domínguez/JuanJo Sarto. Diseño: Víctor Coscubiela. Composición: Francisco Solsona. Traducciones: Francisco José Campos/Santiago Castro. Sección: Laureano Domínguez. Imprime: Rotographik-Giesa. Tel.: 415-07-99. Distribuye: Coedis, S. A., Carretera Nacional II, Km. 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790 /90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 355 Ptas.

HABLA EL DIRE

Quieta o en movimiento, siempre la imagen

Vivimos en un mundo de imágenes. Quietas o en movimiento, las imágenes dominan nuestras vidas. Por eso no es raro que el tradicional ocio de la lectura de libros, periódicos y revistas, esté siendo complementado, y en buena parte sustituido, por el ocio ante la pantalla del ordenador, o el ocio de la visión de vídeos y la lectura de cómics. Incluso la prensa escrita y los libros, se ven obligados a acudir, con mayor profusión, a la imagen que complementa a la letra.

Así las cosas el cómic, quizás el más barato, y por consiguiente más popular, de los nuevos medios de ocio visuales está experimentando un desarrollo tan importante, que ha llegado a convertirse, por una parte, en importante industria, por la otra en eje central de la vida lúdica de muchos aficionados.

Y, entre la profusión de cómics que se editan a lo largo y ancho del mundo, cabe destacar el que nos llega (¡cómo no!), de los EE.UU. Un cómic muy característico en sus planteamientos, casi siempre centrado en la figura del superhéroe (con su complemento del supervillano), y respondiendo, en la mayoría de los casos, al planteamiento formal del tradicional comic-book en colores.

Este comic, "Made in USA" ha sabido conquistar a un numeroso público, fieles seguidores... que quieren saber más sobre sus héroes, los artistas y autores que los crean, los próximos proyectos de la industria... A esto estará dedicada la revista cuyo primer número tienen hoy entre sus manos. A esto, la imagen fija, y a su concreción en las pantallas, la imagen en movimiento.

Ambas, ya se ha dicho, dominan nuestras vidas. Ambas serán el tema de nuestras páginas.

Luis Vigil

BOCADILLOS DEL LECTOR

Los tiempos han cambiado mucho. El mundo del comic-book se ha aposentado en nuestro país, y la demanda crece a pasos agigantados. Tal demanda exigía, desde hacía tiempo, la salida al mercado de revistas de información que mostraran el panorama del cómic, sus novedades en el extranjero, los autores, las editoriales independientes... Por otra parte, el mundo del cómic ha empezado a relacionarse muy de cerca con el cine. Los personajes cinematográficos continúan sus aventuras y desventuras en el cine, y los héroes de papel han asaltado la pantalla con desigual resultado.

Es como si las típicas charlas entre cinéfilos se hicieran realidad: "¡Jesús! ¿Has visto *Aliens*? ¡No sé lo que va a hacer la Ripley en la tercera parte! ¿Se enfrentará a un Depredador? No, mejor que sean Rambo y Ripley contra Freddy Krueger y Leatherface".

Pues sí, lo que nos parecían solemnes tonterías se han convertido en colecciones de éxito en los Estados Unidos y están creando, aquí, una gran expectativa. El cine y el cómic se han fusionado, y ahora llega a nuestro país la revista que trata a ambos mundos por igual. Cinéfilos y comiqueros pueden disfrutar de la información de sus diferentes hobbies, y además enterarse de lo que acontece en el otro bando. Y no es justo separar cine de cómic, porque, a partir de ahora, razones tales como la captación de públicos distintos, la falta de ideas, o el aprovechamiento del éxito de una película pueden crear híbridos tan descabellados como "Ape Nation", o sea *Alien Nation* y *Planet of the Apes*, juntitos. ¿Qué será lo próximo: "The Elm Street Chainsaw Massacre, Comic Version" o "John McClane y Alex Foley contra Michael Corleone"?

Cels Piñol
Barcelona

Lo dicho, que aunque Vigil sólo hubiese dicho "¡Hola!", ya bastaba. Es alentador ver que los lectores tienen una perfecta idea de lo que pretende ser esta revista. Ventajas de tener una famosa edición madre. Claro que esto también tiene una servidumbre: que obliga a mucho, para estar a la altura... esperamos estarlo.

Hace pocas semanas me comentaron que se iba a publicar la versión castellana de la revista norteamericana *Comics Scene*. Bien, no pude menos que pensar que, finalmente, había llegado el momento de que los lectores españoles tuviesen una revista especializada en este género, al que algunos de nosotros estamos tan vinculados, por evidente preferencia personal.

Pero, independientemente de su línea temática, dedicada al comic-book, creo importante su aparición porque *Comics Scene* va a revolucionar, en gran medida, el concepto de "revista especializada en cómics" que, hasta ahora, había imperado en este país. Si hasta este momento el lector tenía ante sí un tipo de publicaciones basadas en algo así como "la profundidad metafísica del contraste papirofléxico en el cómic", y todo ello desarrollado en interminables columnas de sospechosa prepotencia intelectualoide, *Comics Scene* se descubre como una revista sin pretensiones de ese tipo o, mejor dicho, con la única y loable pretensión de informar al lector, para que él mismo se cree sus propias opiniones. Sólo por esto, ya vale la pena su compra. Si además añadimos su casi insuperable calidad gráfica, está claro que el resultado final es totalmente recomendable.

Raimón Fonseca
Sabadell

Nuestro Dire no tenía por qué haberse molestado en escribir un editorial: usted ha definido a la perfección los objetivos de la revista. ¡Y gracias por el voto de confianza del número 100... que todos lo veamos!

HEMOS PEDIDO A ALGUNOS AMIGOS QUE NOS ESCRIBIERAN ESTAS CARTAS PREVIAS A LA APARICION DE LA REVISTA. AHORA, AMIGO LECTOR, QUEREMOS TU CARTA, CON TUS OPINIONES, COMENTARIOS, DESEOS... ESCRIBELA A:

EL BOCADILLO
DEL LECTOR
COMICS SCENE
EDICIONES ZINCO
AV. DE ROMA 157, 9.°
08011 BARCELONA

COMICS SCENE

Kevin VanHook. © 1990 20th Century Fox. A Lou Adler/Michael White Production.

Regreso al pasado...

Durante quince años, el filme *The Rocky Horror Picture Show* ha estado en cartelera, gracias al apoyo de sus fans incondicionales, para muchos de los cuales se ha convertido no tan sólo en una película de culto, sino incluso en un modo de vida. Ahora, gracias a la editora estadounidense Caliber Press, este mundo alucinante también puede ser hallado en una miniserie realizada por el artista/guionista Kevin VanHook y su esposa Carol. Son tres números con 24 páginas de historieta, más 18 de material informativo con recomendaciones sobre cómo comportarse mientras se ve la película .

Arte de *Mighty Mouse*: Ernie Colon/Marie Severin. Cortesía Marvel Comics

Vuelve el Superatón y ningún gato villano estará ya a salvo.

"Un arqueólogo en aventuras de papel"

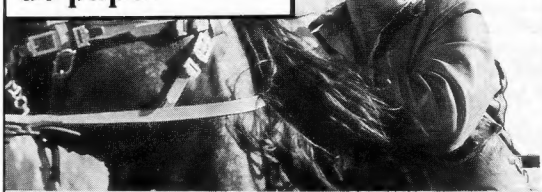


Foto: Murray Close. TM & © 1990 Lucasfilm Ltd.

Quizá no haya un filme en el futuro para Indiana Jones, pero seguirá cabalgando en los cómics.

"Un cómic no es una película, y por lo tanto una acción sin pausa no tiene por qué ser divertida en sus páginas", observa Bob Schreck, director de marketing de la editora estadounidense Dark Horse Comics. Y habrá que tener esto en cuenta cuando el arqueólogo aventurero regrese a los cómics, en 1991, gracias a la citada editorial, que está teniendo grandes éxitos con sus cómics basados en películas. Sin despreciar lo que hizo la Marvel, Schreck piensa que ellos sí van a saber plasmar en viñetas al héroe de Lucas y Spielberg: "Indiana Jones requiere una profundidad como personaje y más complicación argumental que otras historietas de aventuras". Además, dice el ejecutivo, ellos tienen ahora una gran ventaja: "Contamos con Indiana de niño y de adulto, y podemos ir al pasado a verlo de pequeño, tal cual aparecía en la última película, o verlo como un viejo..."

Por el momento, aún no ha sido designado un equipo creativo, pero con esta noticia y los rumores de una serie de novelas y una película de Indiana joven, no cabe duda que Jones cabalga de nuevo.

Eddie Berganza

¡Aquí vuelve otra vez!

Lo cierto es que a un buen superhéroe no se le puede tener en el limbo mucho tiempo. Este es el caso de *Mighty Mouse* (Superatón), que "llevaba retirado cinco años", tal cual nos explica Fabian Nicieza, director de la nueva serie de la Marvel Comics dedicada al ratón volador. En el número uno, nos revela, se recoge la historia allá donde la dejó el dibujo animado que Ralph Bakshi hacía para la cadena televisiva CBS.

"Incorpora todas las encarnaciones que ha sufrido Superatón en los últimos 40 años, pues el personaje ya tiene casi 50. Michael Gallagher es el guionista y Ernie Colon el dibujante, con Marie Severin como entintadora y coloreadora, aunque habrán ejemplares en los que trabajarán otras personas", continúa Nicieza. Entre ellos se encuentran Doug Cushman y Milt Knight, que trabajaron en la serie de la Marvel dedicada a Mouseville.

Y, con el regreso del ratón de acero, ninguno de los otros cómics estará ya a salvo, puesto que número sí, número no, este nuevo título publicará una parodia de los héroes más populares. "En el uno hay una parodia de Dark Knight que reintroduce el personaje", dice el director. Luego habrá una chanza del Spiderman de Todd McFarlane, seguida por una broma sobre la *Crisis en las Tierras infinitas*, titulada *Mices on Infinite Earth* (Ratones en la Tierra infinita), con una portada de George Pérez. "El número tres tendrá una portada de John Byrne, y habrán dos historias, una de Superatón contra el Príncipe Samor, y la otra una aventura en solitario de Bat-Bat", nos anuncia Nicieza. Bat-Bat será dibujado por Michael Kazaleh, uno de los animadores de la serie de dibujos animados. Pero lo más importante es que "tendremos a todos los villanos", nos anuncia el director: "Oil Can Harry ya aparece en el primer número... es la primera vez que está en un cómic en, creo, 40 años. Y habrá de todo un poco... será un pupurri de buen humor de superhéroe".

Eddie Berganza

¡Que vienen los yankees! ¡Que vienen los yankees!

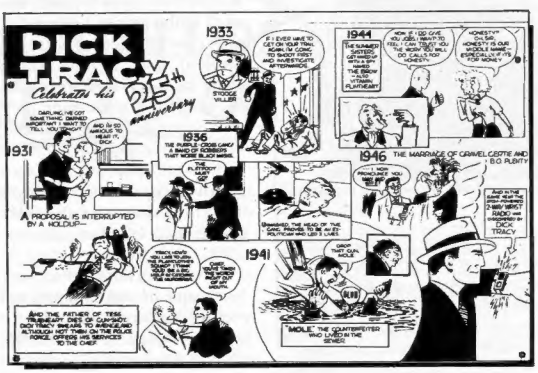
Conan. Y Batman. Y el Hombre Enmascarado. Y Spiderman. Y Flash Gordon. Y La patrulla X. Y Superman. Y el Príncipe Valiente. Y Los Vengadores. Y La Liga de la Justicia. Y el Pato Donald. Y Terry. Y...

La lista de personajes americanos de cómic sería interminable.

La pequeña historia de los cómics americanos en el mercado español viene marcada por períodos de invasión y períodos de ausencia.

La primera aparición notable se produjo en los años 30 y fue protagonizada por los héroes de las "comics-strips" (Tim Tyler, Flash Gordon, King...) que aparecían publicados en las páginas del Aventurero. Una breve "cabeza de puente" que duró lo que nuestra Guerra Civil (y la dura posguerra) permitió que durasen.

La segunda presencia se inició en el año 1942, de la mano de Hispano Americana de Ediciones y, nuevamente, lo hizo con los personajes de las tiras de los Syndicates que ya eran conocidos del público español. Una presencia que se mantuvo hasta el final de la década de los 50, aunque marcada por amplias lagunas y una aperiocidad sistemática. En los años 50 se produce la llegada de los comic-books de la americana D.C., vía México: Superman, Batman, Tomahawk, y muchos personajes basados en series de TV: Roy Rogers, Caravana, Rex Allen, Bronco...



Es en los finales de los años 60 cuando se produce la primera gran concentración de personajes americanos: Editorial Dolar, heredera del material tradicional de la KFS, publica diferentes series con personajes extraídos de las "tiras". Ediciones Vértice, que se ha hecho con los derechos de publicación del material de la americana Marvel: Spider-Man, Daredevil, Fantastic Four, Captain America, Conan... y la presencia de la mexicana Editorial Novaro, que presenta los personajes de DC: Superman, Green Lantern, Green Arrow, Batman...

Durante todos estos años y también con una frecuencia intermitente y bajo diferentes pies editoriales, habían ido llegando a España los materiales infantiles norteamericanos: La pequeña Lulú, Daniel el Travieso, Los Picapiedra, los personajes de Walt Disney...

A mediados de la década de 1970 toda esta presencia se viene abajo. El cambio de régimen político permite la llegada masiva de materiales italianos y franceses. La competencia se hace dura ante la aparición de nuevos productos (las "revistas de cómic para adultos", el material "porno"...). Los héroes de los Syndicates tienen una vida extraña, a manos de numerosas editoriales más interesadas en el material antiguo que en el moderno (Buru Lan de Ediciones B. O., Norma Editorial...). El material de la DC atraviesa una laguna y, durante varios años deja de aparecer para renacer en los 80 de la mano de Ediciones Zinco, donde conoce su mejor época. Los personajes de su gran rival, la Marvel, tienen también lagunas, aunque más breves, pero cambian varias veces de empresa editora: Vértice, Surco, Bruguera... hasta llegar a Comics Forum, donde se estabilizan y comienzan a ser publicados de una forma periódica y regular.

¿Qué tienen estos personajes que les hace renacer de sus cenizas? Quizá la respuesta sea una: un amplio mercado nacional que les ha permitido el desarrollo de una industria fuerte, con capacidad de invadir otros mercados a precios más competitivos que los productos autóctonos. En resumen: tenemos cómics americanos para mucho tiempo. Y películas. Y series de TV. Y "best-sellers" literarios. Y novelas de cienciaficción. Y música. Y...

JuanJo Sarto

CON PIES DE PLOMO

A veces, cuando levanto la vista del ordenador y del número de *Comics Scene* en el que estoy trabajando, veo a mis héroes favoritos, bien puestecitos en su estantería. Superman apenas mide tres centímetros, pero se ve tan gallardo como en los cómics, y mira a Darkseid de reojo. Puede que los lectores no sepan exactamente de qué les estoy hablando... pues prepárense, que les va a sonar a plomo.

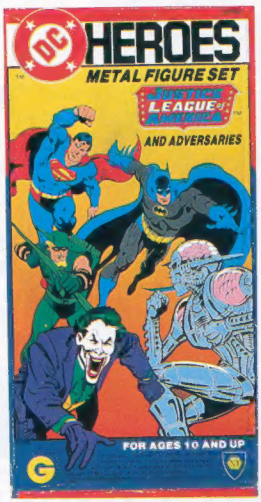
Hubo una época en la que la que sólo había soldaditos de plomo como los del cuento de Andersen, que representaban militares de distintas épocas y países. Pero como los tiempos cambian, los avispados comerciantes del dúctil metal pensaron que mejor "renovarse o morir". Y, con la excusa de servir de complemento para juegos de rol o de guerra, o simplemente para coleccionar, los clásicos soldaditos de plomo empezaron a evolucionar hasta formas bastante menos marciales.

La puerta de entrada de este "desmadre plúmbeo" fue la fantasía heroica. Guerreros, bardos, dragones, monstruos, magos y ladrones, sacados de cualquier página de *Conan* y sucedáneos, doblaron las estanterías con su peso y su número...

Pero mejor explicar algunos detalles, antes de seguir.

Una figura de plomo corriente suele realizarse en la escala denominada "25 milímetros" (algo así como 1/72), medida que se toma desde la base hasta los ojos de la figura (no me pregunten por qué). Se fabrican en una aleación de plomo-estaño, sin decorar, y es el comprador el que se encarga de pintarlas, según las técnicas de modelismo al uso. Algunas pueden venir ya pintadas, lo que triplica su precio. Las figuras sueltas oscilan entre las 200 o 300 pesetas; las cajas de 10, entre 2.000 y 3.500. Lógicamente, a mayor tamaño, mayor precio.

Hoy en día, jugadores y coleccionistas están empatados en



cuanto al "consumo" de figuritas de este tipo. La más pura artesanía se conjuga con la más moderna tecnología, para crear estas pequeñas maravillas metálicas. Y si el aficionado modelista ya se ha aburrido de pintar alemanes de plástico o de hacer barcos de madera, le aconsejamos que pruebe esto. Sus héroes favoritos le están esperando.

Si, como decíamos antes, le van los espadazos a lo Conan o a lo Dragonlance, por ejemplo, que investigue en los catálogos de *Prince August*, *Grenadier*, o *Denizen*. Todos cuentan con representación en nuestro país, y seguro que encuentra más de lo que busca.

"¡Tú eres el próximo, punkye!", parece bramar la figurita del Juez Dredd, a bordo de su moto. Hasta el propio Brian Bolland estaría satisfecho del trabajo que *Games Workshop* hizo para darle tres dimensiones al justiciero de Mega City-Uno. La serie se completa con más motos, más jueces y lo peorcito del hampa del año 2109. Si en alguna tienda perdida todavía encuentran alguno (es una serie antigua, ya descatalogada), no se lo piensen.

Para su juego de rol sobre los héroes de la Marvel, TSR encargó a la firma americana *Ral Partha* la recreación de las estrellas de la casa. Capitán América, los Cuatro Fantásticos, Spider-Man, Daredevil y algún Vengador suelto se cambiaron del papel al plomo. La calidad de estas figuras, todo sea dicho, no es demasiado buena, por lo que sólo salieron al mercado dos modelos de caja. Claro que eso las convirtió

en buscadísimas reliquias de coleccionista...

Grenadier antes citada, recibió el encargo de dar volumen a los más famosos héroes de la DC. La celeridad con la que se vendió el producto habla por sí sola de la virguería que hicieron. Para abrir boca, la primera entrega fue la *Liga de Justicia de América* (con adversarios): Superman, Batman, Green Lantern, Hawkman, el Detective Marciano y Green Arrow contra el Joker, Brainiac, Darkseid y Sinestro. Para chuparse los dedos. Luego vinieron los *Teen Titans*, la *Legión de Superhéroes* y *Batman y los Outsiders*. Todas las series agotadas. Aunque, a mi entender, la mejor y más vendida (adivinen ustedes por qué) fue la caja de los *Watchmen*: Búho Nocturno, Silk Spectre, Rorschach, el Comediante, Ozymandias y el Dr. Manhattan, completados por el Capitán Metrópolis, Justicia Encapuchada, Moloch en sus años mozos y una pequeña reproducción de Archie, la nave del Búho. Los no fanáticos, absténganse.

Lo último en superhéroes que hizo *Grenadier* fue, en una escala mayor, (y aprovechando el momento que ustedes ya suponen), una soberbia reproducción de Batman (54 mm.) y su archienemigo, el Joker, como edición de coleccionista. Ambos están soberbiamente realizados (Batman admite las versiones "milleresca" y "Golden Age", y el Joker es el de "La Broma Asesina"). Si los ven en un escaparate, ya saben, son piezas sumamente raras...

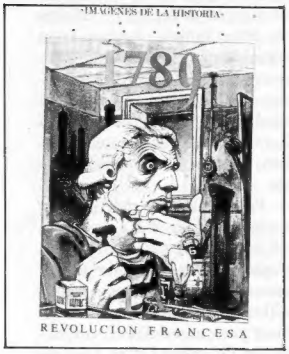
Para no alargar más la cosa, sepan que *Star Wars* va por la décimotercera. caja de figuritas, y que en dicha colección podrán encontrar (reducido, pero maravillosamente esculpido) a cualquier personaje del universo particular del señor Lucas. Que las casas *Ral Partha* y *Denizen* tienen en catálogo unas figuras que no llevan tal nombre (por problemas de derechos), pero que yo juraría que son James Bond con amigos/as y enemigos. Si les va lo post-holocausto y lo "cyberpunk", pregunten por la serie *Future Shock* de la marca *Prince August*. Para los incondicionales de *Akira*, me permitiría recomendar la serie de *Shadowrun*, de *Grenadier* (sí, otra vez ellos... ¡pero es que las motos son geniales!).

Ya saben: ándense con pies de plomo, la búsqueda no será fácil... pero a buen seguro que lo que encuentren les compensará con creces.

Francisco José Campos

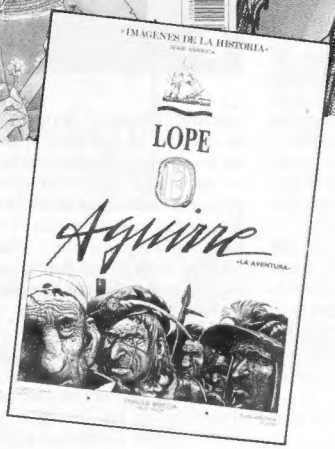
AQUI, EN ESPAÑA

Me piden que hable del cómic español. En cuanto lo pienso un poco tengo la impresión de que resulta más difícil que el famoso soneto que mandó hacer Violante. Más que nada porque, actualmente, el cómic que se publica en España está a años luz de lo que es (mejor debería decir no es) el cómic español. Porque el cómic que se publica en nuestro país es, en su mayor parte, norteamericano. Un cómic que, aparte de dominar el mercado ha hecho correr, y siguen corriendo, ríos de tinta sobre él. Y tampoco conviene olvidar que la mayor parte de dicho cómic pertenece al género de los superhéroes. Trataré de olvidar esta circunstancia y hablar del "resto" del cómic que se publica en España.



Para empezar, y siguiendo aún dentro del terreno del cómic americano, merece ser tenido en cuenta el aumento de reediciones de los clásicos del cómic. Más que nada por la cantidad de títulos disponibles en el mercado; porque en lo que se refiere a la calidad de los mismos, especialmente en lo que hace a su traducción y rotulación, es ínfima, en la mayoría de los casos.

El cómic español propiamente dicho, si por algo destaca, es por la escasez de una producción de calidad y por el paso masivo de profesionales a otros campos, como la publicidad y la ilustración. Tal vez uno de los hechos más significativos de los últimos tiempos sea el cambio de actitud de los medios de comunicación hacia el cómic. En primer lugar, las reseñas y noticias sobre las novedades producidas en el mundo de la historieta se han hecho frecuentes y, en segundo lugar, la prensa escrita parece haber descubierto que la publicación de un suplemento de cómics con sus ediciones dominicales sirve de gancho para atraer lectores. Hasta el punto que no hay periódico de cierta entidad que no cuente con su correspondiente suplemento.



El cómic histórico, en su mayor parte de procedencia francesa, parece haber encontrado un lugar en los gustos de los lectores. Por sólo hablar de Norma Editorial, cuenta en sus publicaciones con títulos como *Los pasajeros del viento*, *Las siete vidas del gavilán*, *Los compañeros del crepúsculo* y *Las Torres de Bois-Maury*. Otra editorial, Ikussager, en este caso, vasca, centra sus esfuerzos en la producción de títulos de contenido histórico, siendo el más significativo entre los de más reciente publicación, el *Lope de Aguirre* de Felipe H. Cava y E. Breccia.

Entre lo que podría denominarse línea "cutre" merece destacarse la reaparición de la revista *Makoki*, con una nueva línea, que ha permitido la recuperación de un clásico de la historieta humorística como es Manuel Vázquez.

Y siguiendo con el cómic de humor, no hay que olvidar que *El Jueves* ha dado cabida a un mayor número de historietas en sus páginas, contando con un plantel de colaboradores como Mariel y Manel Barceló, Sempere y Navarro, Guiral y Espinosa, Miguelanxo Prado, Alfons López, Tha, Pasqual Ferry y un largo etcétera. Y no conviene olvidar que *El Jueves* es la revista de mayor tirada en el campo de la historieta.

También ha hecho su entrada en España el cómic japonés, con varios títulos, entre los que destaca su buque insignia: *Akira*.

Reconozco que me equivoqué, los catorce versos del soneto se me han quedado cortos. Quedan muchas cosas en la cinta de mi máquina. Pero no resta espacio. Si esto es un panorama del cómic que se publica actualmente es, sin duda, parcial. Así que, si se me permite, seguiré en una próxima ocasión.

Laureano Domínguez

LUCHANDO CONTRA EL CRIMEN

Durante décadas, Dick Tracy ha combatido a los "malos" en películas, seriales cinematográficos, telefilmes, dibujos animados y la radio.

Por Tom Weaver

Cuando se estrenó la tan esperada película de Warren Beatty, *Dick Tracy*, los espectadores más jóvenes supusieron que era la primera vez que este luchador del crimen de la historieta clásica hacía su aparición en la pantalla. Su error es comprensible. Visto que las películas secundarias,en blanco y negro, tienen poca salida en el mercado televisivo, y no son objeto de reposiciones, es lógico que no sepan que el personaje de mandíbula cuadrada, creado por Chester Gould, era uno de los platos fuertes de las sesiones infantiles de cine de los sábados por la tarde desde 1930 a 1940, y que el atrevido Ralph Byrd interpretaba el papel del detective a la perfección.

En aquel tiempo, los seriales estaban en su apogeo, y los héroes del cómic como el *Llanero Solitario*, *Flash Gordon*, el *Capitán América*, y otros similares, eran las estrellas de los productores de seriales. Y los mejores seriales, con mucho, fueron realizados por la Republic Pictures, un estudio especializado en producciones de bajo presupuesto, que se especializó en "western" y películas de acción.

Pero cuando el estudio entabló conversaciones con el Famous Artist Syndicate en 1936, con el propósito de llevar al cine al más popular luchador del crimen del mundo de la historieta, los ejecutivos del Syndicate no se mostraron felices con la idea de confiar al personaje a la Republic: hubieran preferido ceder los derechos a la Universal (Flash Gordon y el Agente Secreto X-9 eran algunos de los héroes del cómic a los que la Universal daba vida en sus seriales) o a la Columbia (que todavía no había empezado a producir seriales). Pero la Republic redobló sus esfuerzos, y tras varias semanas de duras negociaciones, terminó por hacerse con los derechos para el cine del héroe de Chester Gould.

Foto cortesía de Dan Scapperotti

Siguiendo el procedimiento habitual en Hollywood, lo primero que hizo la Republic fue realizar una serie de cambios en Tracy, y eliminar algunos de los personajes principales de la tira de cómic. En sus guiones, Tracy ya no era un humilde detective de la policía, sino que, con la Republic se convirtió en el agente más importante del FBI. en San Francisco. Tanto su chica del cómic, Tess Trueheart, como su compañero de fatigas Pat Patton se quedaron por el camino, siendo reemplazados por la secretaria Gwen Andrews (de la que Tracy no estaba enamorado), y el poco eficiente ayudante Mike McGurk. El único personaje llevado de un medio a otro fue Junior, un pilluelo sin hogar que Tracy toma bajo su custodia.

Foto cortesía de Dan Scapperotti

Dick Tracy Returns **muestra al detective con sus hombres, enfrentándose de nuevo al crimen.**

Aunque los espectadores de serial de 1937 estaban molestos con las libertades que la Republic se había tomado con el personaje al llevar a Tracy a la pantalla,

Como la fiel secretaria de Tracy, la entonces llamada Phylis Isley ayudó a Ralph Byrd a combatir a los enemigos de la Ley. Luego, como Jennifer Jones, la actriz ganó un Oscar.

Foto: Cortesía de Dan Scapperotti.

les compensaba con creces el personaje Lame One (el Cojo), el antagonista de Tracy en los quince episodios (llenos de acción) del serial. Un grotesco malvado 'e la pantalla, tan cruel y repelente como los facinerosos que poblaban la tira de Chester Gould, Lame One (llamado también The Spider, o sea la Araña) fue un brillante cerebro criminal, digno de haber encabezado el reparto de una película de terror de alto presupuesto. El segundo de a bordo de la Araña era el siniestro Moloch: una repugnante gárgola jorobada.

Las realizaciones criminales de Lame One iban desde lo insólito (una operación en el cerebro de Gordon Tracy, hermano de Dick, para convertirlo en su esclavo sin voluntad propia), a lo mundano (contrabando de pieles, robo de joyas, secuestros), pasando por lo espectacular: el malvado y sus secuaces realizaron sus más atrevidas proezas con la Flying Wing, una aeronave futurista que casi hacía entrar a Dick Tracy en la ciencia ficción. Equipada con un temible dispositivo sónico, de gran poder destructivo, el primer blanco de la Flying Wing era el puente del Golden Gate; que casi cae hecho pedazos por las vibraciones, en uno de los finales de suspense de la serie.

Otra notable escena de suspense era la que mostraba a Tracy persiguiendo a los hombres de la Araña en un fuera borda, pasando entre dos grandes buques que se van acercando lentamente, y que atrapan al bote de Tracy entre ellos, aplastándolo; una secuencia que se repetirá en 1989 en *Indiana Jones y la Última Cruzada*.

Como serial, *Dick Tracy* es entretenido, pero imperfecto: la Republic no había perfeccionado aún su fórmula para los seriales. Dick Tracy contiene elementos estéticos y que distraen del argumento principal, que fueron eliminándose en los episodios siguientes. También las escenas cómicas colocadas de un modo forzado hacían más lenta la acción (el personaje Mike McGurk, interpretado por Smiley Burnette, era especialmente cargante); hay un chico jovencito (Junior), incluido para despertar la envidia del público más joven, y la lentitud de la acción a veces la hace aburrida (con una duración total de cinco horas, *Dick Tracy* es el serial más largo de la Republic). Pero aunque el estudio estaba intentando todavía hallar el modo en que ligar todo aquello, este serial tiene mucho suspense, montones de acción y la correctísima actuación del estoico Raplh Byrd, en el papel del inquebrantable luchador del crimen.

De hecho, Byrd sigue siendo recordado, sobre todo, como Tracy, y fue la primera estrella de Hollywood que logró la fama por parecerse a un personaje de cómic. La verdad es que la Republic hizo pruebas a cientos de aspirantes a Tracy, tanto estrellas como extras, antes de elegir a ese actor nacido en Dayton, Ohio. Quien, por cierto, incluso tuvo que competir en esa selección con Melvin Purvis, famoso por sus interpretaciones como el G-Man, o agente federal, por excelencia. Alto y atlético con su metro ochenta, Byrd había andado de gira con una compañía de teatro de repertorio, pasó una temporada en los escenarios, y hasta llegó a cantar con una orquesta antes de llegar a Hollywood en 1933, para debutar en *Chinatown Squad*, de la Universal, en 1935. Al igual que sucede hoy en día, la excesiva identificación con

Foto: Cortesía de Dan Scapperotti.

Con Tess (Anne Gwynne) pegada a sus espaldas, Dick Tracy se enfrenta a Gruesome (Boris Karloff), y su malvado ayudante (Skelton Knaggs), y a decir verdad, parece que a Tracy no le hace ni pizca de gracia.

Todos los personajes de *Dick Tracy*: © 1990 Tribune Media Services.

un personaje planteó problemas a Byrd, que era demasiado conocido por su encarnación de Dick Tracy como para que le resultase fácil conseguir otros papeles.

Menos audaz en su argumento, pero con mucha más acción que su predecesora, la apresurada respuesta de la Republic al enorme éxito del primer serial de Tracy tuvo el tópico título de *Dick Tracy Returns* (El regreso de Dick Tracy), de 1938. La terrorífica atmósfera de misterio que había rodeado a Lame One ya no podía aplicarse a los nuevos villanos de la serie, el gángster Pa Stark y sus cinco malévolos retoños; claro que lo que a los Stark les faltaba en maldad quedaba compensado con su manifiesto sadismo, mostrado en actuaciones tales como llenar de balazos a un joven G-man (agente del gobierno), y luego desconectar el pulmón de acero que mantiene con vida al infortunado muchacho. La platónica secretaria Gwen, el compañero McGurk y el tenaz Junior vuelven a unirse a Tracy para afrontar esta nueva aventura, que finaliza con el clan Stark bastante diezmado. Y cuando Pa Stark (una especie de versión masculina de la célebre Ma Baker, interpretado por el eterno actor de seriales Charles Middleton) descubre que es el único superviviente de su familia, allá por el capítulo 15, se enfrenta a Tracy con cargas de nitroglicerina sujetas a sus muñecas, con la sana intención de hacerlas explotar... a no ser que Tracy logre detenerle.

El elemento de horror reaparece brevemente en la tercera saga de la carrera seriada del detective: *Dick Tracy's G-Men* (Los G-Men de Dick Tracy), de 1939. El capítulo uno comienza con un documental que narra las realizaciones delictivas de Nicholas Zarnoff (Irvin Pichel), un malvado espía internacional, así como su detención por Tracy. Llegado al final de su vida de crimen, Zarnoff es enviado a la cámara de gas, con lo que el serial parece haber terminado antes de empezar. Pero las autoridades no saben que, antes de su ejecución, Zarnoff ha ingerido una poción que le hace parecer muerto; luego sus sicarios se encargarán de "revivirlo".

Habiendo jurado vengarse de Tracy, Zarnoff se embarca en la previsible serie de crímenes, empezando por enviar una embarcación controlada a distancia, cargada de explosivos, contra las compuertas de un canal. Viendo la nave desde el aire, Tracy la alcanza, acrobáticamente, descolgándose desde el tren de aterrizaje de un avión pilotado por otro agente. Destruye el control remoto y vuelve a encaramarse al avión, para escapar mientras la barca hace explosión lejos de su blanco previsto. *"Dick Tracy y los G-Men"* es el mejor de los tres seriales. Las inevitables secuencias cómicas parecen haberse evaporado casi por completo, y hasta Junior parece que ha decidido buscarse la vida por su cuenta. A veces, a la historia le falta gancho (preparaciones demasiado largas antes de las escenas de acción, y las maquetas y los efectos especiales no llegan a los estandares de calidad que el estudio iba a lograr más tarde). Pero el tercer serial tiene sus memorables momentos de acción, buenos exteriores y situaciones de peligro muy imaginativas. Byrd,con su habitual personalidad, todo él profesionalidad, pero muy buena persona, borda el papel del mejor detective de los EE.UU.; y el melancólico Irvin Pichel, que compartía el actuar con la dirección en *The Most Dangerous Game* (El juego más peligroso), *She* (Ella), y *Destination Moon* (Con destino a la Luna), es un perfecto Zarnoff.

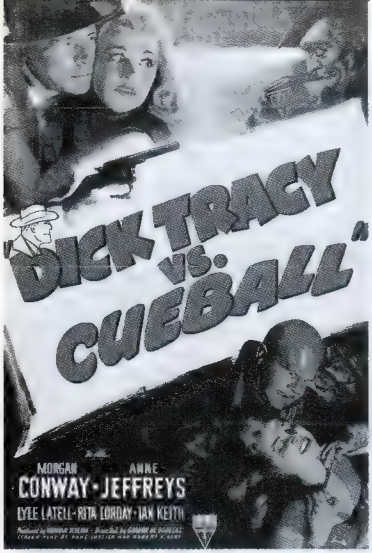
Foto de *Crime Inc.*, © 1941 RKO

Es la guerra total en *Dick Tracy vs. Crime Inc.*, y el malvado Lucifer y su jefe, el enmascarado Fantasma, andan atareados en reclutar fuerzas.

Foto de *Dilemma*, © 1947 RKO.

Finalmente llevados a la pantalla por la RKO para ayudar a Ralph Byrd, sus viejos amigos Tess Trucheart (Anne Jeffreys) y Vitamin Flintheart (Ian Keith), tratan de resolver el dilema de *Dick Tracy's Dilemma*.

Dick Tracy se tomó un año de descanso, en 1940, pero Ralph Byrd no. Anduvo atareado con pequeños papeles en grandes películas tales como *Norwest Mounted Police* (La Policía Montada del Canadá), *The son of Monte Cristo* (El hijo de Monte Cristo), *The Howards of Virginia* (Los Howard de Virginia) y grandes papeles en pequeñas películas. Pero, probablemente, su identificación total con Tracy obstaculizó mucho su carrera, aunque Byrd se lo tomase, aparentemente, con calma. Los artículos



Arte de *Cueball*, © 1946 RKO. Cortesía de Dan Scapperotti.

La segunda vez que Morgan Conway pisó las calles como Dick Tracy, detuvo los crímenes de Cueball (Dick Wessel), pero , al final, optó por devolver la placa.

sobre el actor en revistas de cine parecían sinceros al comentar su actitud de "chico bueno", hablando de su continua relación con los Boy Scouts de América, y felicitándole por responder personalmente al correo de sus admiradores.

El más mortífero de los archienemigos de Tracy en el cine, el villano enmascarado conocido como The Ghost, (el Fantasma), fue el rival de Tracy en la cuarta y última entrega de sus seriales: *Dick Tracy vs. Crime Inc.* (Dick Tracy contra el Sindicato del Crimen), de 1941. El Fantasma era el hermano de "Rackets" Reagan, un gángster asesino enviado a la silla eléctica por Tracy y un grupo de cívicos ciudadanos importantes, conocidos como el Consejo Secreto de los Ocho. Enconado enemigo de los hombres que condenaron a su hermano, el Fantasma no sólo disfruta de la ventaja de ser, en secreto, miembro del Consejo, sino también de poderse hacer invisible, gracias al malvado genio científico de su lugarteniente Lucifer. En uno de los finales de episodio con suspense más memorables de todos los tiempos, el Fantasma intenta destruir Manhattan con un maremoto; cuando las autoridades se resisten a aceptar sus exigencias, Lucifer lanza bombas contra una falla marina en el fondo del océano. Gigantescas olas chocan contra la ciudad, llevándose por delante la Estatua de la Libertad, hundiendo grandes barcos y destruyendo numerosos edificios.

Habiendo fracasado en inundar por completo la ciudad, el Fantasma se dedica a labores delictivas más mundanas: sabotaje, secuestro y el asesinato de varios miembros del Consejo. Tracy deduce que el Fantasma es un miembro del Consejo, y cuando sólo quedan dos de sus componentes, le tiende una inteligente trampa. Disfrazado como un hombre del Fantasma, herido y preparado para "cantar", Tracy espera el ataque invisible del Fantasma, y, en el momento crucial, enciende una lámpara infrarroja especial. En la escena siguiente (filmada con película negativa para simular el efecto de la bombilla), el Fantasma es visible para Tracy, y tiene lugar una monumental pelea a puñetazos. El Fantasma logra noquear al "G-man" e intenta escapar, lo que da como resultado un final inolvidable.

Dick Tracy contra el Sindicato del Crimen resultó ser el último serial de Tracy, y la última vez que Ralph Byrd trabajó para la Republic. Todos se preguntan si detrás de todo esto no hay uno de esos oscuros secretos de Hollywood. El caso es que, tras un paréntesis de cuatro años, el superdetective volvió a la carga, protagonizando películas de serie B para la RKO (el estudio produjo cuatro aventuras de Tracy entre 1945 y 1947). Claro que, mientras que los seriales de la Republic apartaban a Tracy de su rutina policial diaria (en Crimen Inc. era nada menos que el ayudante del director del FBI), el Tracy de la RKO vuelve a sus antiguas labores e incluso se esfuerza para capturar la esencia del cómic.

Desafortunadamente, lo que faltaba era el hombre que, en la pantalla, encarnaba a Dick Tracy. Ralph Byrd se había ido, y en su lugar, la RKO puso al actor de cine y teatro Morgan Conway. Conway había empezado una carrera teatral en 1930 en Nueva York, y fue a probar suerte a Hollywood poco después: miembro fundador del *Screen Actors Guild* (un sindicato de actores de cine), dividió su tiempo entre el cine y el teatro.

Conway apareció por primera vez como el detective en *Dick Tracy*, de 1945, acompañado por Anne Jeffreys en el papel de Tess Trueheart, Lyle Latell como Pat Patton, Joseph Crehan como el Jefe Brandon y Mickey Kuhn como el pequeño Tracy Jr. En su primera aparición, la principal amenaza es el malvado Splitface (Cara Partida, interpretado por Mike Mazurki, y que aparece en un papel de camafeo en el actual *Tracy* de Warren Beatty): su rostro está prácticamente dividida en dos por una aterradora cicatriz en diagonal. Spliface asesina a tres miembros del jurado que le envió a la cárcel, antes de secuestrar a Tess y a Junior; naturalmente, Tracy llega justo a tiempo, como suele pasar. El filme parece que tuvo bastante éxito, y se filmaron tres secuelas.

¡Por culpa de la trampa del barbudo Zarnoff (Irvin Pichel), el primer agente que atraviese la puerta recibirá un disparo, forzando a los otros a disparar a ciegas! ¿Matarán los G-Men a su propio jefe? ¡Continuará la próxima semana!

Los antagonistas grotescos y un descarado estilo propio del cómic fueron rasgos distintivos de las películas de Tracy de la RKO. Dick Wessel entró por derecho propio en el departamento de villanos por *Dick Tracy vs Cueball* (Dick Tracy contra Cueball), de 1946. Ante esta nueva cinta, el crítico de la revista especializada Variety se preguntó en su día si estas nuevas películas de Tracy (dirigidas a la audiencia más joven) no estarían cavándose su propia fosa, visto que *Cueball* estaba "poblada de una horrorosa cuadrilla de grotescos y degenerados asesinos", mostraba media docena de estrangulaciones claramente vistas, y tenía un final en que el propio Cueball arrollado por un tren a toda velocidad. Apartándose del tono sombrío de la película, Ian Keith fue una desafortunada adición al reparto, con su burda parodia del dicharachero Vitamin Flinheart de la historieta. Morgan Conway

abandonó la serie de películas sobre Tracy de la RKO tras filmar dos películas, y su sucesor no podía ser otro que Ralph Byrd. Conway se retiró del cine poco después de *Cueball*, volviendo a su estado natal, Nueva Jersey., donde moría en 1981. El caso es que el Tracy favorito de todos, Ralph Byrd volvió al papel en 1947 con *Dick Tracy's Dilemma* (El dilema de Dick Tracy), la tercera entrega de la RKO. Esta vez, Tracy se enfrenta a una banda de ladrones de pieles, y en esta ocasión el malvado de turno es un tal Claw (Garra, interpretado por Jack Lambert), un clásico malvado estilo Gould, con un garfio por mano. El dilema de Tracy se soluciona cuando Claw enreda su garfio de acero en el cable eléctrico del tranvía.

En el cuarto y último filme de Tracy de la RKO, *Dick Tracy Meets Gruesome* (Dick Tracy frente al Espantoso), hace su aparición el inolvidable Boris Karloff, enfrentándose a Byrd en una historia de gángsters que utilizan gas paralizante para robar bancos. Ahí estaban todos los elementos para hacer una excelente historia de criminales, pero una vez más, las escenas cómicas y los nombres divertidos (L. E. Thal, I. M. Learned, Dr. A. Tomic, queriendo hacer jueguecitos de palabras con los nombrecitos Letal, Soy un sabiondo y Dr. Atómico) diluyen el suspense, y buenas escenas del guión, tales como un cuerpo en la cinta transportadora de un crematorio o Tracy disfrazándose de matón con la cara vendada, fueron tomados de la anterior *Crime Inc.*. Entre los alicientes, estaba la encantadora Anne Gwynne *(The Black Cat)*, como Tess, y un reparto lleno de jóvenes promesas tales como Robert Clarke, Sean McClory, Robert Bray y Lex Barker. Por cierto que el título original de la película era *"Dick Tracy contra Karloff"*... hasta que Karloff protestó.

Para los coleccionistas, diremos que las ocho aventuras de Tracy están disponibles en vídeo (en los EE.UU. y en el estandard NTSC, no visible en los magnetoscopios y televisores normales españoles), gracias a la firma VCI. Por su parte, los cuatro seriales han sido condensados en cintas de 100 minutos.

Gruesome iba a ser la última aparición de Tracy en una cinta de serie B, pero el infatigable personaje, y Ralph Byrd, saltaron de nuevo a la fama, en 1950, cuando la serie de TV *Dick Tracy* se estrenó en setiembre en la cadena ABC. Tracy (Byrd; cómo no), venía acompañado por su camarada del cómic Sam Catchem (Joe Devlin); y en esta serie de corta vida, se dedicaba a luchar contra enemigos tales como The Mole (el Topo) y el Joker (no, no era el de Batman). Un corto presupuesto y unos poco elevados valores de producción redujeron las oportunidades de la serie, que fue eliminada de la programación de la ABC. Byrd siguió

Dos de los muchos pasquines publicitarios utilizados en los EE.UU. para la propaganda de los seriales cinematográficos de *Dick Tracy*.

filmando episodios, en la esperanza de que la serie se vendiera por sindicación, pero el 18 de agosto de 1952, el actor, ya con 43 años, falleció de un ataque cardíaco en Tarzana, California. Le sobrevivió su mujer, Virginia Carroll, actriz también, que ha interpretado pequeños papeles en innumerables filmes y seriales.

Además de todos los años luchando contra el crimen en la pantalla, Tracy también se dedicó a capturar criminales en la radio. Patrocinado por las marcas de cereales y dulces Quaker Puffed Wheat y Tootsie Roll Candy, Tracy resolvía casos en un programa diario de 15 minutos, primero en la Mutual Network, de 1937 a 1939, y más tarde en la NBC Blue (rebautizada luego como ABC), entre 1943 y 1948. En 1946, su serie diaria se convirtió en un programa semanal de media hora. La emisión de radio contaba con todos los personajes del cómic: Junior, el jefe Brandon, Tess Trueheart y Pat Patton, además de B.O. Plenty, Vitamin Flintheart y Flattop, que aparecieron más tarde. Tracy fue encarnado en las voces de Ned Weaver, Matt Crowley y Barry Thompson.

Tracy permaneció hibernado, no contamos el papel impreso, hasta 1961, cuando debutó una serie de dibujos animados sobre él. En esta producción de la UPA se hacía hincapié en el humor, con Tracy dando órdenes con su radiorreloj a sus ayudantes Joe Jitsu y Heap O'Callory. Entre los villanos se contaban personajes tan conocidos como Flattop, Brow y BB Eyes, y Gould, asesor técnico de la serie, parecía feliz con el ligero parecido de las películas de dibujos a su tira.

–He sido consultado en cada fase y estoy completamente de acuerdo con lo que se está haciendo –declaró Gould en una entrevista, e incluso añadió un comentario–: Un tratamiento serio en algo dedicado a los niños sería ridículo. Los dibujos animados de Dick Tracy tuvieron un gran éxito, e incluso la estrella de la UPA, Mr. Magoo (Don Cegatón) apareció con él en 1967 en Mr. *Magoo-Man of Mystery* (Don Cegatón, un hombre misterioso). A propósito, les diremos que, una de las cadenas privadas, Tele 5, ha puesto en pantalla estos dibujos, sin duda para aprovecharse del "revival" del personaje.

En 1966 la Greenway Productions de William Dozier (artífice de las series para la TV de *Batman* y *The Green Hornet*), saltaron al carro de Tracy en un episodio piloto de media hora, con Ray MacDonnell como el incombustible policía, y Victor Buono como su némesis, Mr. Memory. El episodio, rodado en los estudios de la Century Fox, nunca se vendió, pero, siendo una curiosa página de la historia de la TV, aún se exhibe en convenciones de aficionados a la ciencia ficción y los cómics. Tracy hizo también algunas apariciones en la serie de dibujos animados de *Archie* durante los años 70. Y las continuas especulaciones en Hollywood sobre una superproducción con Tracy no cesaron desde 1974, con diferentes actores propuestos... los más notables fueron Dan Aykroyd y Clint Eastwood, para el papel del detective de mandíbula cuadrada.

Puede que desde ahora, Dick Tracy lleve para siempre el rostro de Warren Beatty en la mente de los espectadores más jóvenes.

Pero costará mucho para el nostálgico fan veterano estadounidense, que vivió aquellas sesiones infantiles de los sábados con Tracy, borrar de su recuerdo el perfil cincelado de Ralph Byrd. CS

Después de sesenta años de existencia, éste puede ser el año más importante para Dick Tracy. Y, sin embargo, pesar de la superproducción y del incontenible *merchandising* sobre su personaje, Max Allan Collins aún tiene que recordar a mucha gente que, en 1990, el detective más grande de los cómics está aún vivito y coleando en las tiras de los periódicos.

Collins, que hace 13 años sustituyó a Chester Gould en escribir los guiones para las tiras de los diarios, nos dice que son muchas las diferencias entre el Tracy de los periódicos y el de la película.

–El hecho de que la película transcurra en los años 30 nos plantea algunos problemas, ya que la tira es muy contemporánea. Mi interés ha estado siempre centrado en los delitos más actuales; la idea que promulgo es que Dick Tracy es un detective intemporal que resuelve crímenes muy de este tiempo. Y, con tanto centrarse en la nostalgia de la publicidad, a veces resulta difícil demostrar que Tracy no es una reliquia, que es contemporáneo nuestro, y evoluciona con los tiempos.

Claro que, para aprovecharse del estreno de la película, y la ofensiva de los medios de comunicación, Collins comenta que ha decidido escribir una historieta que conecte con el público y que saque partido de la publicidad; para ello ha planeado un relato que lleva a Tracy al Hollywood de nuestros días.

–Tracy es la estrella en una película sobre su propia vida, por lo que la tira estará llena de la imagenes clásicas. Y a la vez, como sucede en nuestros días, tendremos que vérnoslas con problemas muy modernos, que tienen que ver con la búsqueda de esa fama que mucha gente persigue, a cualquier precio. También voy a hacer muchos chistes sobre Hollywood, utilizando muchos personajes del espectáculo que salieron en pasadas tiras. En esa historieta estamos haciendo una versión, estrictamente fiticia, de la película *Dick Tracy*. Y resulta que el actor contratado para hacer de Tracy (que, desde luego, no es Warren Beatty) tiene una fuerte reacción alérgica a las prótesis del maquillaje, y se despide. Los ejecutivos del estudio descubren entonces que la única persona que se parece a Dick Tracy es el propio Dick Tracy. Y, como Tracy es una figura pública, él sabe que no es nada raro que lo elijan para hacer un docudrama de su vida; y piensa que si se mete dentro, al menos tendrá un poco de control sobre la parte creativa.

Arte: Dick Locher, Tor Books.

Se han abierto *The Secret Files* (Los archivos secretos) y quince autores se unen a Collins para revelar los mayores misterios de Tracy.

Collins siempre ha sentido una gran fascinación por el detective de la historieta, tanta, que empezó a escribirse con Gould muchos años antes de que siquiera soñara con reemplazar al creador de Tracy. –Tracy era mi personaje de cómic favorito cuando era niño, por lo que poder trabajar con él es, en cierta manera, un sueño hecho realidad.

Collins dice también que Dick Tracy ha cambiado su vida, en general de manera muy positiva, aunque también tenga sus inconvenientes.

–Estoy tan ligado a Tracy y lo quiero tanto, que puede que cometa el error de tomármelo demasiado en serio, demasiado a pecho. A veces, es bueno un cierto distanciamiento, como para, por ejemplo, darme cuenta que, al fin y al cabo, es sólo un trabajo por el que me pagan. Cierto que me ha abierto muchas puertas, y la única frustración que me causa es que me ha hecho muy difícil que se me tome en serio como escritor de novela policíaca y de misterio.

Foto de Collins: Janet Bunn, cortesía Max Allan Collins

Compañeros en la lucha contra el crimen, el guionista Max Allan Collins, el artista Dick Locher, y los detectives Sam Catchem y Dick Tracy.

Arte: Dick Locher

LOS CASOS DE DICK TRACY

En el que puede ser el año más importante de la vida de Dick Tracy, Max Allan Collins aún sigue relatando en cómic las aventuras del detective

Por KIM HOWARD JOHNSON

Porque, aunque les gusten mis escritos, los críticos tienen tendencia a considerarlos como si fueran cómics. Para un crítico perezoso es fácil hacer esta generalización

A pesar de las innovaciones y aires nuevos que Collins ha dado a la tira, nos dice que su mayor logro ha sido mantener a Tracy vivo durante los últimos trece años:

–La tira es como una de esas especies en peligro, y lo más importante es mantenerla con vida –ríe–. Eso puede que no suene, precisamente, como muy ambicioso, pero lo que he querido es no apartarme dela tradición de la tira, pero buscar que, al mismo tiempo, sea agradable para un público moderno. Creo que tengo por la mano al reparto de personajes habituales y me conozco bien la trayectoria de la historieta. Y, así, he rescatado a muchos de los personajes más famosos, como Vitamin Flintheart, que Gould había abandonado desde los años 50, y he hecho muchas cosas con B.O. Plenty y Gravel Gertie.

"Siempre tengo en consideración las tradiciones de la tira pero, al mismo tiempo, me aseguro que los temas sean como salidos de las primeras páginas de los diarios, para que no se convierta en una especie de dinosaurio anquilosado.

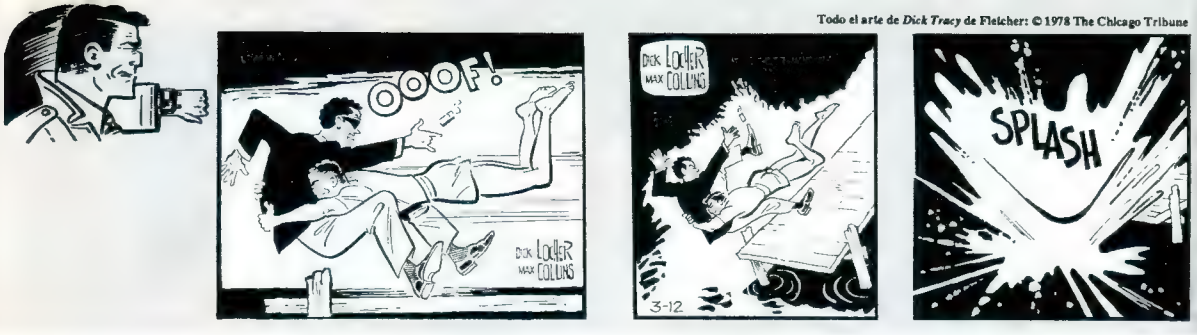
Una de las formas en las que Collins mantiene a Tracy al día es usando crímenes modernos: está orgulloso de los casos más recientes de Tracy, que han tenido que ver con virus de ordenador, investigación de los sueños y la preocupación por el medio ambiente en la Antártica, anticipándose incluso a artículos de fondo sobre tales temas en *Newsweek* y *Time*.

–La única vez en la que no me anticipé fue cuando el Tribune Syndicate rechazó una historia en la que Tracy se enfrentaba a los "capos" del narcotráfico en Colombia. Cada vez que trato de tocar el asunto de la droga en una tira, mi editor se lo carga. Pues bien, muy poco después, *Time* y *Newsweek* se ocupaban en profundidad del tema. Creo, por tanto, que estoy al día en cuanto a lo que ocurre a nuestro alrededor.

El guionista prosigue:

–La gente probablemente supone que mi principal objetivo es imaginar nuevos villanos; pero en realidad, lo que ando es tras algún delito que no haya aparecido ya en la tira –dice Collins, poniéndonos como ejemplo una historieta sobre un

Todo el arte de *Dick Tracy* de Fletcher: © 1978 The Chicago Tribune



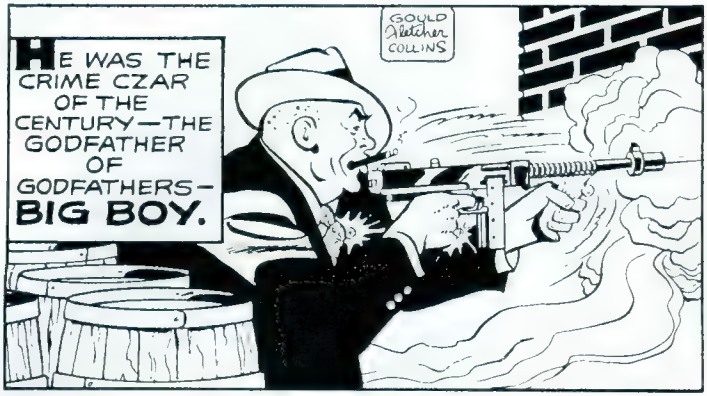
mercado negro de bebés, en la que un jardín de infancia maternal es limpiado de niños por los malvados.

Pero puede que el rasgo más distintivo de Dick Tracy sean los villanos grotescos, aunque, como Collins nos recuerda, esos "malos" tan característicos no aparecían al principio.

–Los malvados clásicos no empiezan a aparecer hasta que Benito Mussolini y Adolf Hitler comenzaron a echar a los forajidos y gángsters de los titulares de las primeras páginas. En los primeros diez años de la tira, Chester estaba imitando al mundo del crimen real; pero cuando la vida misma se fue tornando tan irreal, Chester tuvo que aumentar la apuesta... y vio que Tracy necesitaba villanos más grandes que la vida misma. Y, en realidad, los villanos son los personajes más interesantes que hay en Dick Tracy. Tracy es el mástil, el que lo mantiene en pie todo; es intemporal y nunca cambia... Pero con quien se divierte la gente es con el Flattop de tiempos de Gould, o con el Putty Puss de tiempos de Dick Locher y mío.

Tracy es uno de los pocos cómics que ha sobrevivido con éxito a su creador. Y eso a pesar de que no es el mejor momento para las tiras de periódicos, que ocupan los puestos más bajos en las encuestas de aprecio de los lectores. Y, sin embargo, Collins dice que muchos periódicos que deciden deshacerse de Tracy acaban por volverlo a contratar:

–Son lo bastante tontos como para dejar de publicarlo a media historia, y eso no le gusta al público. Esa es una de las razones por las que mezclo el final de una historia con el principio de la siguiente: ¡no me gusta dejarles un espacio muerto que puedan aprovechar para echarnos!



Arte: Rick Fletcher

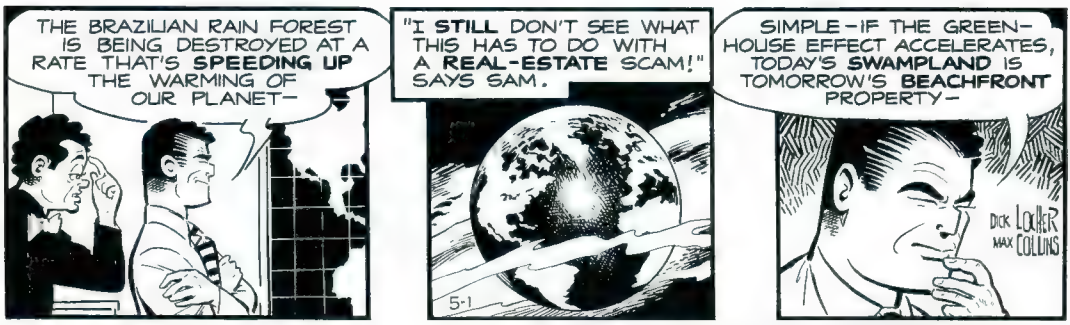
La película puede haberse tomado un cierto número de libertades con respecto a la tira, como puede ser el aspecto de Big Boy, pero Collins promete que los proyectos que él realice serán más fieles a la obra de Gould.

Collins dice que, cuando se encargó de la tira, intentó volver al tono y al estilo de inicios de los 50, su período favorito... pero también hizo algunos cambios.

–Por supuesto, quité las cosas que eran más claramente de ciencia ficción, y todo el asunto del viaje a la Luna. Traje de regreso a la familia; Dick y Tess tienen un hijo, que tiene ahora nueve o diez años... lo incluí para reemplazar a Junior, que yo creo que no debía de haber crecido nunca –explica Collins, añadiendo que incluso pudo, al fin, casar a Junior con Sparkle Plenty–. No me gusta usar el término culebrón, pero he intentado hacer a Tracy más humano. En los últimos años, Tracy se había convertido en una especie de símbolo, y había dejado de ser el hombre que fue. Es por eso que he puesto otra vez a Tess en su vida.

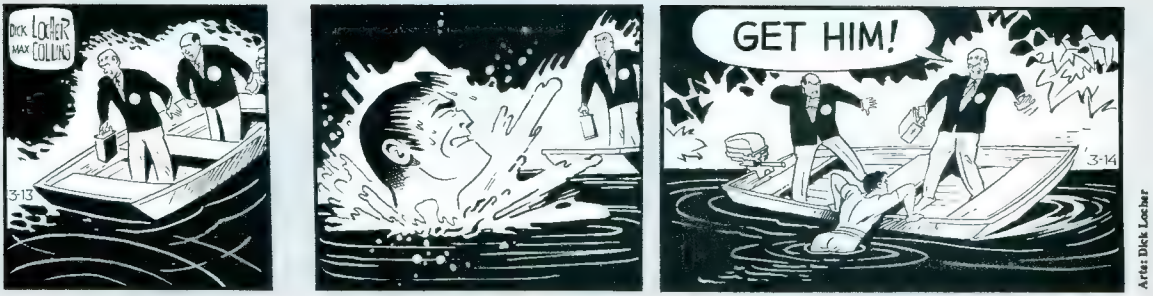
Collins ha trabajado con dos dibujantes, ambos antiguos ayudantes de Gould, desde que el creador de Tracy se retiró: Rick Fletcher tomó las riendas cuando Gould lo dejó, y luego le siguió el actual

Collins afirma que Dick Tracy es un detective intemporal enfrentándose a crímenes muy de nuestro tiempo, tales como las agresiones al medio ambiente.


THE BRAZILIAN RAIN FOREST IS BEING DESTROYED AT A RATE THAT'S SPEEDING UP THE WARMING OF OUR PLANET—
"I STILL DON'T SEE WHAT THIS HAS TO DO WITH A REAL-ESTATE SCAM!" SAYS SAM.
5-1
SIMPLE—IF THE GREEN-HOUSE EFFECT ACCELERATES, TODAY'S SWAMPLAND IS TOMORROW'S BEACHFRONT PROPERTY—
DICK LOCHER
MAX COLLINS

Arte: Dick Locher

Todo el arte de Dick Tracy de Locher: © 1990 Tribune Media Services, Inc.



dibujante, Dick Locher. El equipo actual empieza a compenetrarse bien:

–Hemos hecho un buen trabajo con la historia de Pussy Puss, quien, definitivamente, es el mejor villano que he creado con Dick. Claro que hay quien piensa que Angeltop, que hice con Fletcher, es el mejor malo que yo haya inventado. Como Dick Locher tiene un toque muy humorístico, he intentado darle un tono más de humor del que tenía con Fletcher. Rick era mucho mejor en el asunto tecnológico, y con él se podían inventar muchos artefactos policiales.

Y la dedicación de Collins al "año de Tracy" no acaba con su tira de periódicos, pues él ha escrito la novelización del filme. Una novelización que, según nos asegura el autor, ha sufrido varias revisiones, debido a "varias graves interrupciones en la comunicación que hubo al principio" entre la Batnam Books, la Mulholland Productions, los Disney Studios y la propia MAC Productions de Collins. El escritor asevera que todo se debe a que recibió muy escasa información, ninguna referencia visual y además se le entregó el guión cinematográfico que no era, por lo que se vio obligado a hacer una adaptación muy poco fiel. Para complicar aún más las cosas, la Disney exigió nuevos cambios de última hora:

El fallecido John Locher, un ayudante de arte en la tira, sigue vivo, tanto en el recuerdo como haciendo de artista para la Policía en la comisaría de Tracy.

–Me exigieron que aún suavizara más la violencia, y que quitase un montón de "maldición" y de "infiernos". Y lo que más me molestó, fue que me *pidieron* que no revelase la identidad de El hombre sin cara, que, en realidad, es el misterio central del libro. Se me dieron instrucciones para que "dejase el final vago". La novela iba a salir tres o cuatro semanas antes del estreno de la película y no querían que chafase el suspense de la misma. Pero ahora los lectores, hayan visto la película o no, se preguntarán porque no soy más específico acerca de la identidad de Blank... y eso que creo que en el contexto de la historia queda claro.

Foto de *Dick Tracy*: Peter Sorel, © 1990 The Walt Disney Co.

Aquellos que vean la película sabrán quién es este villano, pero no los que lean el libro, pues obligaron a Collins a no revelar el secreto.

A pesar de disfrutar con Tracy, Collins dice que aún hay asuntos que no puede tocar en la tira.

–Hay algunos temas que he tratado en *Ms. Tree*, que no me los han dejado hacer con Tracy –como tópicos "prohibidos" en la tira, Collins cita los atentados con bomba en las clínicas que practican abortos, la huída de casa de los adolescentes y un villano parecido a John Wayne–. Si pudiera, enfrentaría a Tracy a los "capos" de la droga, con las bandas callejeras y los asesinos múltiples. Quisiera hacer un material más "duro", con más violencia, aunque puede que la postura de mi editor sea la correcta, al permitirme sólo lo que hago normalmente... el signo de los tiempos es muy represivo. ¡Tengo que buscar formas subversivas de hacer cosas violentas!

Ríe, al hablarnos de la reciente historieta sobre investigación del sueño, que le permitió ser más violento de lo habitual, porque esa violencia tenía lugar en sueños.

–La gente que piensa que Tracy siempre ha sido violencia y más violencia, y constantes trampas mortales, tienen esa clase de recuerdo borroso y nostálgico, que típicamente es erróneo. Uno de los primeros consejos que me dio Chet Gould fue no sobrecargar ni la acción ni la violencia. Dijo textualmente: "Son como los signos de admiración, y un buen escritor no abusa de los signos de admiración." Pero cuando él usaba la violencia, era algo memorable e impactante.

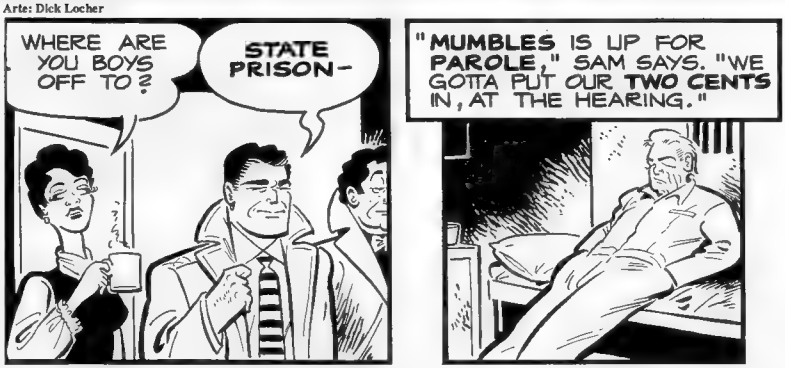
Además de intentar escribir una historia acerca de las drogas, Collins tiene otras ideas para futuros relatos.

–Todavía no lo he hablado con el sindicato, pero lo crean o no, tengo una idea sobre hacer una nueva generación de Flattop, y que sea un chico de 17 años, miembro de una banda callejera. Será el hijo de Angeltop. Hay algunas cosas raras en la trama, para las que deberé obtener permiso, pero será interesante.

Lo que no habrá en la tira son cambios para que esté en línea con la película de Disney, comenta Collins.

–Soy consciente de que atraeremos todas las miradas a partir del estreno, y estoy intentando darle al Sindicato una historia fuerte, a ver si Tracy se gana el

Arte: Dick Locher



No es muy corriente el que un criminal viva para enfrentarse a Dick por segunda vez.

aparecer en más periódicos. Si todos dicen: "Eh, esa tira se sigue publicando... veamos cómo es ahora", quiero asegurarme de que quede bien parada

Por otra parte, comenta Collins:

–Estoy muy colgado con la película: vi trozos bastante largos antes de su estreno; y no escatima esfuerzos para recrear el ambiente de los años 40, lo que me hace estar apasionado por ella. Pero una de las cosas que no me gustan es que no se haya empleado el clásico perfil de Tracy. Para mí no tiene sentido el comprar los derechos de uno de los iconos más importantes de lo típicamente americano, y luego no usarlo. ¡Estoy perplejo!

El año pasado, durante una corta temporada, Collins se encontró escribiendo las tiras de los *dos* detectives más grandes de los Estados Unidos, cuando el dibujante Marshall Rogers, la DC Comics y el director Mike Gold pidieron a Collins que escribiera los guiones para la recién resucitada tira de periódico de Batman.

–Me emocionó mucho, porque tuve una desafortunada experiencia escribiendo en el comic-book, y siempre había deseado tener la oportunidad de poder volver a ponerle la mano encima a Batman, y poder hacerlo con Marshall –entre los dos desarrollaron el formato, empezando donde acababa la película, pero revisando el final lo bastante, como para no encontrarse haciendo el filme–. El concepto básico es que queríamos empezar [illegible] el principio, y que debería ser el primer año de Batman, y que se encontraría con todos los villanos por primera vez; todos tendrían nuevos orígenes, y que la tira sería totalmente independiente de los cómics.

Pero, por desgracia, cuando Collins mencionó su nueva tira a sus editores de Tribune Media Services, éstos invocaron una cláusula de su contrato, y le forzaron a dejarla.

–Ya que Dick Tracy es mi primer amor y mi primera responsabilidad, negociamos el derecho de terminar la primera tira de Batman , pero mi nombre no podía aparecer en ella, o formar parte de la promoción de la misma.

Aún así, Collins sigue trabajando con DC, y el primer número de *Ms. Tree Quarterly* (Ms. Tree trimestral) apareció en el mercado casi simultáneamente al estreno de la película de *Dick Tracy*. Los tres primeros números del nuevo *Ms. Tree*, que tratan de la muerte de un personaje principal, un asesinato en un aparente ritual satánico y una historia anti-gay con violencia contra los homosexuales, parecen respaldar la afirmación de Collins de que *Ms. Tree* trata asuntos que no puede tocar en la tira del detective para los periódicos.

–Esa era mi intención: quería poder entrar en el campo de los cómics alternativos, y así alcanzar el nivel de temas para adultos y de violencia que no podía alcanzar con Tracy. Esto no significa que hayan de pintar una imagen mía, como un autor increíblemente frustrado con su personaje, porque he tenido ocasión de tratar temas bastante polémicos con él. Pero hay cosas que son demasiado fuertes para un periódico familiar, en un clima represivo como es el actual.

Collins tiene otros libros en preparación para este año, además de su trabajo con Tracy y con los comic-books. Por un lado está la reedición de la novela sobre Elliot Ness *The Dark City* (La ciudad oscura), y la historia de Nate Heller *The Neon Mirage* (El espejismo de neón) que tiene que ver con Bugsy Siegal y la ascensión de la ciudad de Las Vegas. Por otro, hay una nueva novela de Elliot Ness, *Murder by Numbers* (Asesinatos por orden de número), que aparecerá a finales de este año. Y el tan esperado nuevo libro de Nate Heller, *The Childs on Scharter Street* (Los niños en la Calle Scharter), será publicado por Bantam Books a finales de año o a principios de 1991. Con un manuscrito de 800 páginas, y con el tema del secuestro del hijo de Lindbergh, Collins dice del mismo que es "lo mejor que he hecho nunca".

Claro que, a pesar de todos estos escritos, Max Allan Collins todavía se está preparando para "el año de Tracy", mientras reflexiona sobre la incombustibilidad del héroe de mandíbula cuadrada de Gould:

–Hemos seguido en los periódicos porque no nos hemos dormido sobre los laureles. Hemos insistido en tratar temas nuevos, y llevar la tira a sitios en los que no había estado antes... sin por eso abandonar las tradiciones de la tira. Ése es el secreto. CS

¡3 IMPACTOS!

ALBUM

¡MASCARAS TROQUELADAS!

ALBUM

¡POSTERS!

Y EL ESPERADO **COMIC** QUINCENAL

DE VUESTRAS AMIGAS LAS

ediciones zinco

TORTUGAS NINJA®

DE PROXIMA APARICION

PRONTO
A LA
VENTA
ediciones
zinco
LA REVISTA
DE LOS
HEROES
EN ACCION
ACTION
HEROES

DICK TRACY

Con las armas humeantes, el más famoso detective del cómic está peleando a brazo partido con los criminales, en algún cine cercano.

Por KYLE COUNTS

En Hollywood, un productor tiene muchas funciones, y nadie lo sabe mejor que Barrie Osborne. Como productor ejecutivo de *Dick Tracy*, Osborne descubrió rápidamente que serían necesarias todas sus habilidades y talentos para poder realizar la película, dentro de los parámetros exigidos tanto por el director, Warren Beatty, como por los estudios Disney.

–En *Dick Tracy* he hecho de todo un poco –comenta el barbudo Osborne, sentado en su despacho de Mulholland Drive, en Los Angeles–: Ayudé a desarrollar el presupuesto, y tuve que inventarme cómo hacer la película desde el punto de vista logístico: dónde debíamos filmar, qué tipo de tratos debíamos hacer, qué tipo de equipo de técnicos debíamos contratar...

Tal como Osborne nos va explicando, en una película hay muchos detalles, aparte de lo que sucede en el plató y sobre todo en cuestión de consultas y toma de decisiones, que requieren mucha atención.

–Por ejemplo, Stephen Sondheim escribió tres canciones para la película, que Madonna interpreta frente a un grupo de coristas. Así que las canciones tuvieron que ser pregrabadas, debimos decidir cuántos bailarines íbamos a utilizar; el número debe tener una coreografía (de eso se encargó Jeffrey Hornaday, que hizo la de *A Chorus Line*), y traer al coreógrafo a Los Ángeles, ya que vive en la Costa Este. Como Warren estaba muy liado, yo asumí la responsabilidad de comprobar lo que se iba haciendo... junto

En una gran ciudad, saturada de azul, Tracy está en alerta permanente contra el crimen.

con Warren, por supuesto. Supervisé la segunda unidad de fotografía, que filmaba a la vez que la primera. Incluso llegué a dirigirla, junto con Billy Burton, nuestro coordinador de especialistas y el montador, Richard Marks (*Broadcast News*, Al filo de la noticia).

Osborne se incorporó a *Dick Tracy* muy recientemente, a partir de agosto de 1988, por lo que no sabe muy bien de qué va la historia de los diez años de guiones, de diferentes autores, que se escribieron para ella.

–Hubo un primer guión de Jim Cash y Jack Epps, guión que Warren y Bo Goldman reescribieron, prácticamente por completo. ¿Qué es lo que cambiaron? Yo diría que muchas cosas, a pesar de que nunca leí ese primer guión –nos explica–. Para cuando yo llegué aquí, el guión de Warren y Bo había sido aceptado. Claro que ha sufrido varias revisiones desde que estamos con la película. Warren siempre está refinando las cosas; cuestiona constantemente la lógica, la integridad y la idea que hay en el guión. Él y Bo emplearon mucho tiempo en refinar la historia y los personajes. En cuanto a los créditos del guión final, Osborne cree que será "equitativo" el que apareciesen Epps y Cash junto a Goldman y Beatty.

Tal como lo ve Osborne:

–*Dick Tracy* es un cuento heroico con algunos personajes bastante poco corrientes –y, para poder plasmar esto con acier-

Mientras Big Boy Caprice (Al Pacino) habla, 88 Keys (Teclas: Mandy Patinkin) toca el piano.

No se puede decir que Flattop (Cabeza Chata: William Forsythe) quiera mucho a Tracy.

to, los cineastas han tenido que crear un mundo para ellos–: No se puede decir que estemos en Nueva York o en Chicago. No sueles encontrarte con tipos como Flattop (Cabeza Chata, en la traducción al español del film) o Pruneface (Higo Seco) en sitios como esos; no son personajes "típicos". Por eso hemos creado un mundo en el que puedan aparecer estos personajes; en este negocio, uno aprende a recrear una realidad selectiva. Aquí no buscábamos la realidad, queríamos un mundo fantástico coherente que pudiera servir de marco a la historia. Si lo hemos logrado, la gente entrará en ese mundo, y, esperémoslo, se quedará tan absorta en él que lo aceptará. No queremos que alguien se levante de su butaca y grite "¡Un momento! ¿Quién es ese Cabeza Chata? ¡Nunca he visto a un tipo así! ¿Y una calle roja?". El instinto le puede hacer cuestionar a uno este tipo de convenciones, pero si la historia funciona, uno se mete en la película y no empieza a hacer preguntas. Nuestra película depende, de alguna manera, de que el público tenga esa experiencia irreal, pero "más grande que la vida misma".

Para ilustrar este punto acerca del aura de irrealidad de *Dick Tracy*, Osborne hace un pequeño repaso del trabajo con pinturas mate de Michael Lloyd y Harrison Ellenshaw:

–En una película convencional, la función de la pintura sobre mate es representar algo que no se puede lograr de ningún otro modo. En *Dick Tracy*, la función del mate es crear esta sensación de irrealidad, de mundo más grande que la vida misma, que da credibilidad a personajes como Flattop o Pruneface. También hace creíble a un héroe que puede correr a través de una lluvia de balas y sobrevivir. En el mundo real, si una persona hiciera eso, se le consideraría un idiota suicida. En *Dick Tracy*, es una acción heroica, más grande que la vida misma, y que uno puede aceptar.

Insiste Osborne en que el concepto de irrealidad que se da en *Dick Tracy* es bastante diferente del que vimos en *Batman*:

–Muchas historias de ciencia ficción están basadas en una percepción de como será la realidad en el futuro, y, ciertamente, eso es lo que hizo, y de forma magistral, Riddley Scott en *Blade Runner*. *Batman* también era más grande que la vida misma y, al igual que *Blade Runner*, tienen una tendencia hacia lo oscuro. En cambio, *Dick Tracy* es muy brillante, tanto en lo que se refiere a su tono narra-

¿Podrá salvar Dick Tracy a su dama en apuros, Tess Trueheart (Glenne Headly)?

Todas las fotos de *Dick Tracy*: Peter Sorel. ©1990 The Walt Disney Co.

Los gangsters salen, listos para manchar de rojo el paisaje.

tivo, como a su esquema de colores. Hay mucho humor en nuestra película, mucha acción, mucha danza, y muchas canciones.

Para crear el estilo visual del filme, Beatty y sus ayudantes buscaron inspiración en las clásicas tiras de Chester Gould, publicadas en los dominicales de los periódicos, y eso a pesar de que el espectro de colores de éstas era muy limitado.

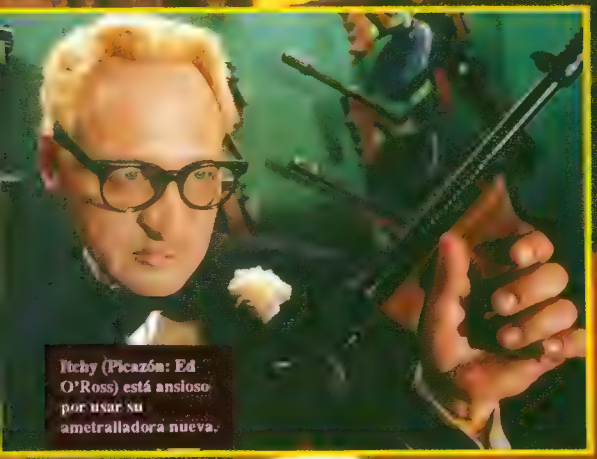
Si se utilizaba rojo en la tira de *Dick Tracy*, siempre era el mismo rojo, o el mismo azul, o el color que fuese. Adoptamos un estilo que, en cierta manera, se derivaba de éste. Pero,lo que es más importante, queríamos que el impacto visual de la película fuera fuerte y atrevido.

A pesar de que en el despacho de Osborne, hay un póster en elque se muestra a Ralph Byrd como Dick Tracy, Osborne asegura que el Tracy de los años 30-40 no ha influido en nada en la versión de Beatty.

–No llegué a estudiar las antiguas películas de Tracy, y no creo que nadie lo hiciera. Nuestra película es distinta, ya a nadie le atraía la idea de hacer un "remake" del viejo Dick Tracy. Por supuesto, a lo largo de nuestras investigaciones, nos encontramos con copias de aquellas viejas cintas, pero no fue el copiarlas lo que dio impulso a esta película.

Al intentar trasladar la tira al formato de la pantalla grande, Osborne y compañía se encontraron con una serie de retos, que el productor describe como "automáticos". Por ejemplo, el tratamiento que había que darle a The Blank, el hombre sin rostro.

–En tres dimensiones, es bastante problemático. ¿Cómo se puede hacer creíble a un hombre sin rostro? ¿Distor-



Itchy (Picazón: Ed O'Ross) está ansioso por usar su ametralladora nueva.

Shoulders (Stig Eldred) pone cara de malo.

sionamos su cara, o la hacemos lisa como un huevo?

"Además, la tira utiliza, muy efectivamente y con gran dramatismo, las sombras, en forma de siluetas que realzan las figuras. ¿Cómo reflejamos esto en una película?

"Bueno, pues utilizamos persianas bajadas con siluetas tras ellas, trucos que crean el efecto requerido.

Otra consideración primaria que hay que hacerse ante la adaptación de un cómic es el asunto de las dimensiones. ¿Cómo puedes hacer que un dibujo plano viva y respire? Osborne dice que el secreto está en darle a los personajes intereses humanos.

–Una de las maneras en que hicimos a *Dick Tracy* tridimensional, fue dotándle de conflictos internos humanos, y meter los mismos en el contexto más grande que la vida misma en que nos movíamos. Por un lado, tienes a Tracy batallando contra las fuerzas del mal, tratando de evitar que formen un monopolio del crimen. A la vez, tiene que vérselas con cosas con las que la gente se puede identificar: asuntos amorosos, el enfrentamiento entre el trabajo y la vida familiar; el tipo de cosas con las que te encuentras diariamente en la vida. Cuando eres un importante luchador contra el crimen, y te dedicas a tu trabajo, ¿cómo puedes arreglártelas para conciliarlo con tu amor por Tess Trueheart, y con el deseo de dedicarle todo el tiempo posible? Y por supuesto, Warren le añade bastante al papel. Una estrella de sus características es un gran tanto para el filme, en general.

Pero, ¿cree él que las generaciones más jovenes están familiarizadas no ya con Beatty, sino con *Dick Tracy*?

–Seguramente, los más jóvenes no sabrán nada acerca de Tracy –admite Osborne–. Pero ya lo conocerán antes de que se estrene la película: para eso está la publicidad. En cuanto a Warren, seguro que los más jóvenes no le conocen, pero, con los actores que tenemos, creo que hemos cubierto un amplia área de edades; desde los más pequeños a los más mayores.

The Rodent (Neil Summers) tiene olfato para el crimen.

Cada noche, 88 Keys (Teclas: Patinkin) y Breathles Mahoney (Suspiros Mahoney: Madonna) actúan en el Club Ritz.

Lo que sí que se puede afirmar es que la mayor parte del presupuesto de 23 millones de dólares de *Dick Tracy* se ha consumido en costes de producción, y que gran parte de esa cantidad se ha ido en contratar al elenco de estrellas que aparecen en la película: además de Beatty y de Madonna, también aparecen Mandy Patinkin, Dick Van Dyke, Charles Durning, Paul Sorvino, John Schuck, Mary Woronov, Charlie Fleischer, Kathy Bates, Henry Silva... además de los coprotagonistas con Beatty de *Bonnie & Clyde*: Michael J. Pollard y Estelle Parsons. También se contactó con Faye Dunaway y con Gene Hackman para que hicieran algún papelito, pero ambos estaban comprometidos. Y además, hay tres actores de camafeo que no salen en los créditos, que son James Caan, Al Pacino y Dustin Hoffman.

¿Pero de qué sirve tener grandes actores en el reparto, si el público no será capaz de reconocerlos debajo de su maquillaje especial?

–Porque son buenos actores. Lo hicieron en parte por divertirse, y en parte porque son amigos de Warren. Para nosotros, es magnífico tener a esos actores en la película, a pesar de que parte del trato era que no se explotaran sus nombres. No queremos vender la película en base a su fama, porque lo hicieron como diversión, y por hacerle un favor a Warren.

Decidir qué villanos, de la amplia ganadería de Tracy, iban a salir en el filme fue tarea compartida:

–Los guionistas tenían sus favoritos, claro está, y muchos de ellos fueron elegidos porque resultaban interesantes. Milena Canonero, la figurinista, se sumergió en los viejos cómics, y buscó a los "pesos pesados" que le gustaran, en términos de diseño. Nos basamos en los personajes del cómic, pero sin preocuparnos de si Flattop ya aparecía en 1938 o no.

Preguntado acerca de por qué la historia de un detective de los años 30 puede tener hoy vigencia, Osborne replica:

–*Dick Tracy* funcionará, porque contiene una historia humana con la que el público puede identificarse. Y, sobre todo, funcionará porque es divertida. Es una película atractiva, con un gran reparto, mucha acción y mucha música. Hemos añadido un sentido del humor que quizás no sea tan evidente en la tira. Y como queríamos hacer una película orientada a toda la familia, hemos evitado la violencia explícita o gratuita. Es una película muy excitante, y estoy seguro que habrá una segunda parte. En Disney ya lo están comentando, pero eso es algo de lo que yo aún no puedo hablar. Hay una atracción, basada en Dick Tracy, planeada para Disneyworld, pero lo único que sabe sobre eso es que están ansiosos de coger los trajes y los maquillajes prostéticos que hemos utilizado. Creo que han hablado con Caglione y Drexter para que hagan más máscaras para la atracción. Aparte de eso, no sé mucho más. Y también se está preparando un espectáculo escénico, simultáneo a la película:

–Tendrá lugar en Videopolis, la discoteca de Disneyworld. Ya han puesto anuncios pidiendo bailarines y otros actores.

Y, desde febrero, la Disney ha mantenido un constante bombardeo de *merchandising*, destinado a saturar a todo el mundo con su Tracy.

–Creo que vamos a verle en todas partes –ríe Osborne–. Hay mucho interés en la película, y como resultado, veremos un montón de *merchandising* en un amplio abanico de objetos. Disney controla el *merchandising*, y nuestro mayor interés está en que, en la medida de lo posible, podamos mantener la integridad de la película.

Esta es una cara que sólo le podría gustar a la mamá del gángster, el de Pruneface. (R. G. Armstrong)

¿Habría pues que decir que *Dick Tracy* es la película de la temporada?

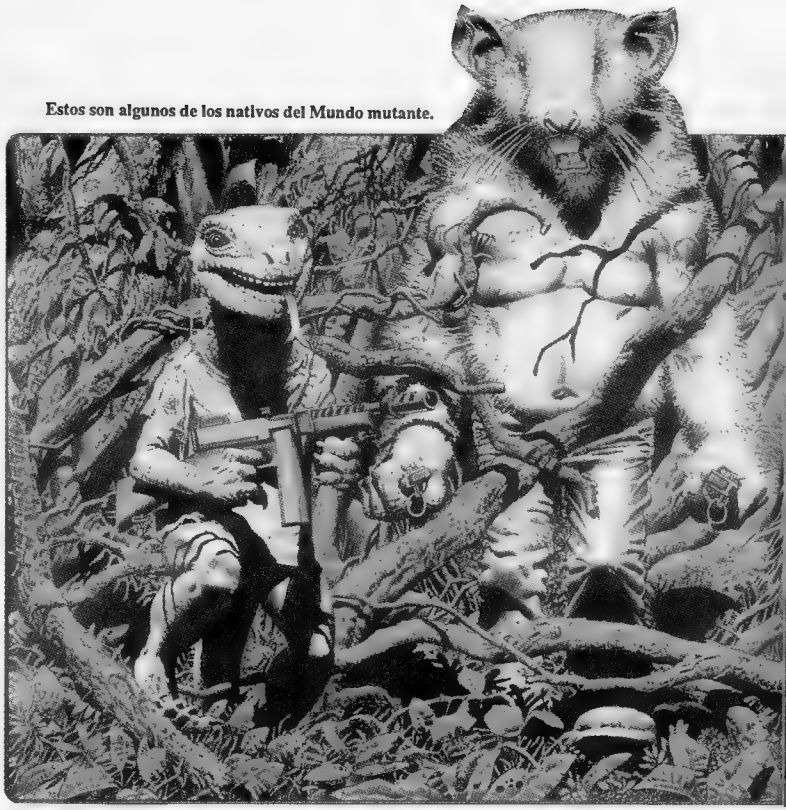
–Es una película divertida, y creo que al público le gustará. Es una delicia visual, hecha en un estilo que la gente no ha visto antes. Cuando comentamos que eso suena como si estuviera cubriendo el expediente, Barrie Osborne cambia de tono, dejando volar los adjetivos:

–¿Cubrirme las espaldas? ¡Es la mejor película que nunca se haya visto! Me encanta, y creo que a la gente le encantará también. Claro que siempre hay el peligro de que se sobrevalore una película, y que entonces la gente vaya a verla con unas expectaciones injustificadas. Pero *Dick Tracy* se mantendrá en pie por sí misma, con o sin nuestro bombo. El público se sentará, la verá, y dirá: "¡Guau!"

Lo normal, cuando un producto se merece tener una continuación, es etiquetarlo: "Vuelve, por petición popular", cosa que, según el guionista Jan Strnad y el artista Richard Corben, no resulta necesario en el caso de la miniserie *Son of Mutant World* (Hijo del Mundo Mutante, de próxima publicación por Toutain Editor), secuela del original *Mutant World* (Mundo mutante, editado por Toutain) de casi hace una década.

–Yo acababa de estar trabajando dos años en *Den* (Den, editado por Toutain), y necesitaba el cambio –explica Corben, quien también es el editor de la miniserie–. Las obras más populares del Estudio Corben han sido *Den* y *Mundo mutante*, así que pensé que debíamos hacer otro *Mundo mutante* puesto que, naturalmente, a mí también me gusta.

Claro que en el caso de que, como sus fans, el autor esperase nuevas y sombrías revelaciones de lo que hay en la mente humana, tal cual ocurría en el primer viaje narrativo por este futuro alternativo, postapocalíptico y saturado de mutantes... entonces iba a tener una sorpresa.



Estos son algunos de los nativos del Mundo mutante.

REGRESO AL PLANETA MUTANTE

Años después de explorarlo por primera vez, Jan Strnad y Richard Corben descubren que, de nuevo, tienen un mundo que conquistar.

–En el caso de *Mundo mutante* no podíamos repetirnos –nos explica Strnad–, porque Dimento (el personaje central) ya ha realizado su gran cambio. Ya hemos contado la parte más impactante de su historia: su crecimiento y entrada en la madurez. Ahora es un hombre, esto no se puede eludir... y no podemos volver a contar la misma historia; porque, si lo hiciésemos con otro personaje, la gente iba a decir que nos repetíamos. Así que nos encontramos en un aprieto: o desencantamos a la gente porque les damos lo mismo, sólo que no tan bueno, o les molestamos porque les damos algo diferente. Y yo prefiero molestar que desencantar.

Al menos en el caso de Corben, no sólo no está molesto con su frecuente colaborador, sino que cree que su nuevo planteamiento resulta excitante:

–Siempre me sorprende –dice el artista–. Quiero decir que, habitualmente, la idea de un proyecto acostumbra a salir de mí. Yo soy quien dice: "¡Vamos a hacer algo!" A menudo le doy una primera idea de lo que quiero, pero nunca sé lo que él va a hacer con ella. Nunca es lo que yo me esperaba, pero siempre es bueno.

En el caso de *Son of Mutant World*, la principal sorpresa se la dio el tono general de esa serie, de cinco ejemplares a todo color. En lugar del tono sombrío, tristón, de las aventuras de Dimento, las de su hija Dimentia son más desenfadadas.

Los personajes que nos eran familiares, como Dimento,

Bugs y Creeper, han cedido el primer plano a Dimentia, descendiente de un padre mutante y una madre clon, a su mejor amigo Ollie que es un oso pardo, a un dúo de humanos llamados Trapper y Junior, al nihilista Herschel y su pájaro de dos cabezas, Bruno, y a un loco mutante militarista de nombre Mudhead. Sólo el siempre optimista Max, un neocolono que está tratando de volver a poner la civilización en marcha, y que ya aparecía en *Mundo mutante* logra de nuevo un papel principal en la secuela.

–La verdadera razón de este tono más ligero –nos confiesa Strnad–, es que yo quería escribir algo más ligero. Yo ya pensaba que, en realidad, Dimento y su historia eran demasiado profundos. Y lo cierto es que, aunque en la historia original hay mucho humor,

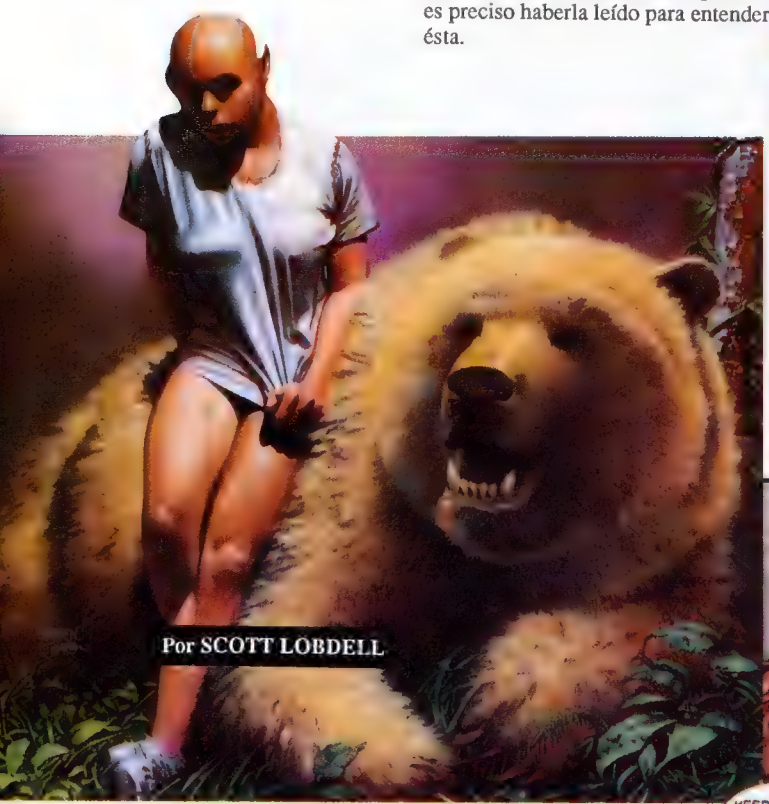
con Bugs y Creeper, yo, personalmente, la hubiera aligerado más. Dimentia no tiene, ni por asomo, la profundidad que tenía Dimento... él fue único.

Respecto al motivo que provocó las mutaciones a nivel mundial de la mayor parte de la población de este mundo futuro, jamás se ha especificado su naturaleza. Simplemente se le llama la "Gran Pifia". Y se deja a los lectores decidir por sí mismos si la Gran Pifia fue de naturaleza económica, política, nuclear, o simplemente un error de las computadoras.

–La historia original tenía lugar justo después de la Gran Pifia –nos explica Strnad–, mientras que la secuela se desarrolla quince, quizá veinte años más tarde. Tenemos, pues, al mundo natural que se va restableciendo, así que la secuela ya no es tanto la historia de una civilización destruida. Desde luego, lo que se narra no es ningún profundo tratado filosófico, aunque sí que toca cuestiones básicas como: "¿Es el Universo básicamente benigno u hostil?"... Quizá lo que sucede es que yo ya no soy tan serio y airado como fuí. Porque una cosa es ser un joven airado, y otra ser un vejestorio gruñón. Y yo no quiero ser un vejestorio gruñón.

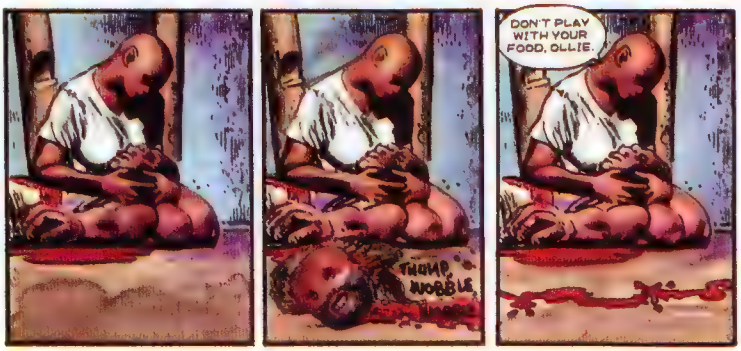
Respecto a la continuidad entre una y otra aventura, Strnad asegura:

–No es necesario conocer nada del *Mundo mutante* para disfrutar con *Son of Mutant World*. Si uno leyó la primera aventura, eso enriquecerá la experiencia que es leer la segunda, pero no es preciso haberla leído para entender ésta.



Strnad nos dice: "*Son of Mutant World* es, simplemente, una historia diferente."

En lugar de repetir su epopeya anterior, Dimento muere para que su hija Dimentia tenga sus propias aventuras.

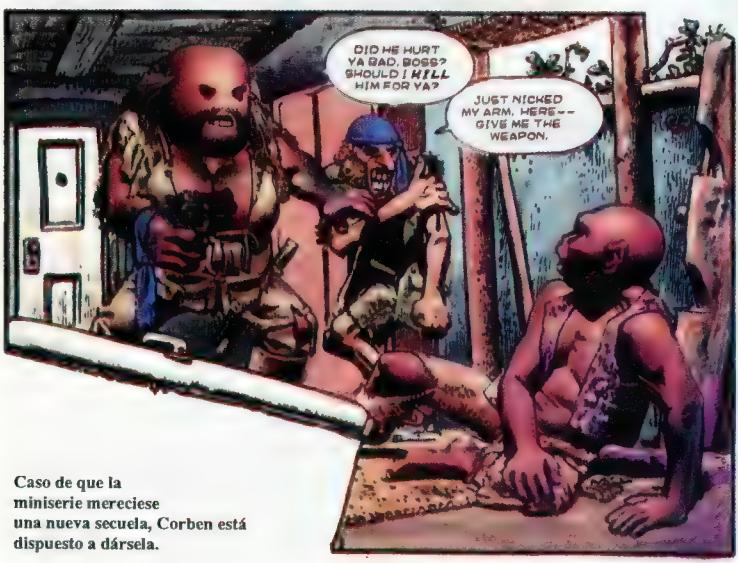


Todo el arte de Mundo mutante, Copyright 1989, 1990 Richard Corben y Jan Strnad

Uno de los mutantes, resultado de la Gran Pifia, sale de caza...

En el caso de que estas aventuras en el Mundo mutante sean lo bastante populares como para engendrar varias generaciones de descendientes, Corben, el editor, está preparado a aceptar el reto y publicarlas:

–Espero que tenga mucho éxito, pero es poco posible que Jan esté implicado en nuevas secuelas, porque va directo hacia la fama (ha aceptado, entre otras cosas, un trabajo como escritor de staff para la televisión Disney y otro como guionista de la serie *Stalkers* de la Epic). Y, dado que ésta es una historia tan suya como mía, tendremos que llegar a un acuerdo. Si yo le dijese que quería hacer una continuación y él me dijera que no tenía tiempo, tendríamos que llegar a un acuerdo respecto a cómo debería hacerse esa nueva historia.



Caso de que la miniserie mereciese una nueva secuela, Corben está dispuesto a dársela.

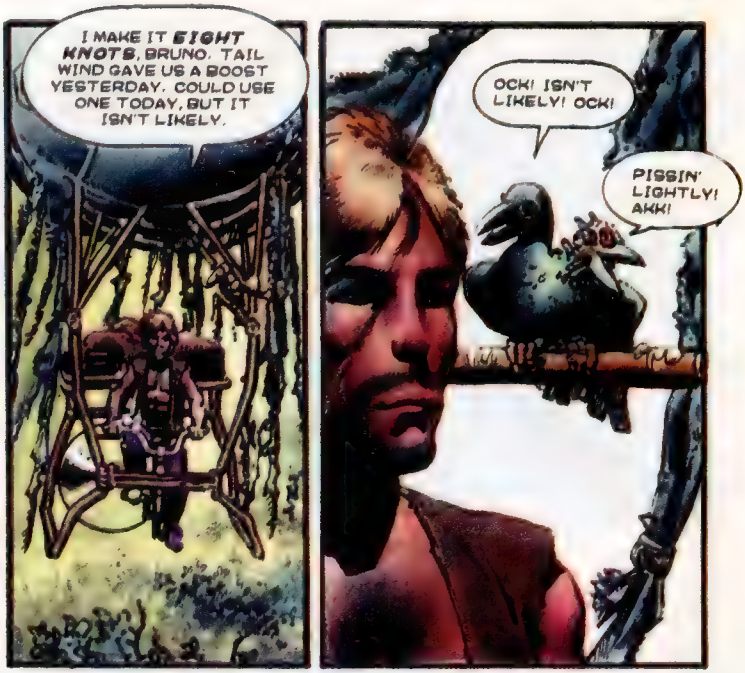
Este amistoso "toma y daca" es la piedra en la que se basa su franca camaradería, como no duda en reconocer Corben:

–He trabajado con una docena de guionistas diferentes y, con algunos de ellos, yo soy quien me impongo, mientras que a otros "les dejo" que sean ellos los que se impongan. En el caso de Jan, tanto él como yo estamos bastante igualados. Quiero decir que podemos discutir acerca de muchas cosas, aunque yo soy quien acaba por tener la última palabra, como editor –Corben se echa a reír–. Claro que, cuando parece que todo esté más tranquilo, yo dibujo algo que no estaba previsto, y él no se corta y me dice: "Pero, ¿qué cojones es esto?".

Lo cierto es que eso de las diferencias de opinión entree creadores y empresas es algo de lo que tanto Corben como Strnad saben mucho:

–Yo me lo he pasado muy mal tratando con otros editores –confiesa Corben, que lleva cuatro años autoeditándose, con la ayuda de su esposa. Y, si bien afirma que ha disfrutado cada

minuto de esta experiencia, hace notar que la misma le ha enseñado mucho–: Una de las primeras cosas que aprendes acerca del autoeditarte es que no puedes, simplemente, realizar un proyecto, luego descansar y empezar a pensar en otro. Cuando estás trabajando en uno tienes que saber cuál va a ser el siguiente, sobre todo cuando estás buscando distribuidores. Tienes que hacer la portada de un cómic mucho antes que el interior. Yo acostumbraba a decir que dejaba que la portada surgiese de lo que hubiese en el interior, pero ya no puedo... hay que hacerla primero, con el fin de promocionar el cómic.


I MAKE IT EIGHT KNOTS, BRUNO. TAIL WIND GAVE US A BOOST YESTERDAY. COULD USE ONE TODAY, BUT IT ISN'T LIKELY.
OCK! ISN'T LIKELY! OCK!
PISSIN' LIGHTLY! AKK!

Herschel parte hacia el fin del mundo, acompañado de Bruno.

Corben también descubrió bien pronto que él iba a tener que decidir a qué público quería que fueran dirigidos sus cómics:

Dimentia no es tan profunda como lo fue Dimento.

WHEN WE GET TO THE ISLAND, THE FIRST THING I'LL DO IS HANG UP THE WIND CHIME THAT PAPA MADE FOR ME. WE'LL HAVE A CUTE LITTLE GRASS SHACK, AND YOU'LL SLEEP RIGHT OUTSIDE MY DOOR, AND AT NIGHT I'LL HEAR THE CHIMES TINKLING--

–Nunca antes había pensado, específicamente, en eso. Cuando hago un cómic es, principalmente, porque tengo ganas de hacerlo. Y si tengo éxito, ya le encontraré un público, sea de quinceañeros o de adultos. Cuando empecé a autoeditarme, hice la serie de *Den*, y, antes que eso, hice *Rip in Time* y *Children of Fire*. Quería que las colecciones tuviesen éxito, así que tomé algunas decisiones comerciales, para tratar de atraer a un público lo más amplio posible. No creo que tuviese demasiado éxito en el empeño. De hecho, creo que lo más chungo es que, en mi empeño de hallar un nuevo público, con quien me encontré fue con mi viejo público.

Así pues, ¿será que Richard Corben no es el brillante innovador que los expertos en el mundo del cómic afirman que es?

–No sé porque me etiquetaron así –nos confiesa sinceramente–. No es que un tipo tenga más talento que otro, sino que ha tenido las oportunidades adecuadas. Yo estaba en el sitio justo en el momento exacto: me metí en los cómics underground y en la revista *Heavy Metal* justo cuando eran más populares. Tuve suerte.

UN CONEJO EN LAS MONTAÑAS RUSAS

Jessica no aparecía en el "storyboard" original de este nuevo corto del conejo loco.

Por DAVID HUTCHISON

Roger Rabbit ha vuelto. Y Baby Herman, el bebé, lo tiene bien agarrado. Todo esto gracias a la Touchstone Pictures y Steven Spielberg, que presentan nuevas aventuras de estos "dibus" en *Roller Coaster Rabbit* (Un conejo en las montañas rusas), un nuevo Maroon Cartoon, que se presenta en los cines como complemento de la película *Dick Tracy*. Y, si bien se trata del tercero de estos cortos de dibujos animados que produce esa compañía, es el primero que ha sido producido en la nueva planta de animación en los estudios Disney-MGM de Florida.

Para Rob Minkoff, el hombre de la Disney que dirigió el corto producido el año pasado, *Tummy Trouble* (Problemas de tripas), este segundo encuentro con el conejo loco ha sido algo distinto.

–De nuevo, Roger es víctima de sus propios errores –observa MInkoff–, pero esta vez la acción va creciendo hasta llegar a un clímax, a diferencia de lo que sucede en *Tummy Trouble*, en que las cosas mantienen un ritmo frenético a lo largo de toda la cinta. En *Tummy Trouble* lo que buscábamos era crear lo que se llama el "efecto Rube Goldberg", es decir, que una cosa lleve a otra. Precisamente lo que hacía que nuestro primer dibujo animado, *Sometin's Cooking* (Algo se está cocinando, que forma parte de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*), se destacase tanto, fue lo astutamente que ese proceso de acción y reacción llevaba a una serie de muy complejas situaciones humorísticas. En *Tummy Trouble* seguimos con esa reacción en cadena, a pesar de que el ambiente de un hospital no es tan conductivo para ese proceso como lo es el de una cocina, en donde se tienen cuatro paredes muy juntas unas de otras y un montón de objetos muy cercanos los unos a los otros. Por eso este dibujo se apartó de la fórmula de la reacción en cadena.

Al ir tras un globo rojo, Baby Herman va a hacer caer toda una serie de desgracias sobre su supercanguro, Roger Rabbit.

En *Roller Coasting Rabbit* no hay interiores, puesto que Roger y sus amigos van de visita a las atracciones de una feria de pueblo. Y el conejo, obligado por las circunstancias, de nuevo asume el papel de "supercanguro", mientras la madre de Baby Herman va a consultar a una vidente. Los problemas de Roger comienzan cuando el bebé se le despista, en persecución de un globo que se le ha escapado, e inicia una peligrosa carrera que lleva a ambos a través de un lanzamiento de dardos, por una caseta de tiro al blanco y a un encuentro cercano con un premiado toro de competición, para acabar en el más enloquecido viaje por unas montañas rusas que jamás haya sido captado en filme.

–Cada incidente tiene su puesta en escena y su desenlace –nos explica Minkoff–. En este sentido, el nuevo corto es más rítmico, y tiene más soluciones. En *Tummy Trouble* todo era como una larga y continuada escena de que es fabuloso. De hecho, es algo inusitado.

De los siete animadores clave de *Roller Coaster Rabbit*, sólo uno había trabajado en la película anterior, y su labor venía complicada por el hecho de que en esta película la situación dicta cuál va a ser la acción, y no hay acción más compleja que la que tiene lugar en las increíbles montañas rusas. Esta complejidad se debe a que, en los últimos años, la animación del fondo está siendo muy cuidada, y que es fabuloso. De hecho, es algo inusitado.

Droopy Dog es un TM de la Turner Entertainment Co. © 1947 Loews Inc., renovado en 1970 por la MGM Inc. Usado por permiso de la Turner.

De los siete animadores clave de *Roller Coaster Rabbit*, sólo uno había trabajado en la película anterior, y su labor venía complicada por el hecho de que en esta película la situación dicta cuál va a ser la acción, y no hay acción más compleja que la que tiene lugar en las increíbles montañas rusas. Esta complejidad se debe a que, en los últimos años, la animación del fondo está siendo muy cuidada, y, en el caso de *Roller Coaster Rabbit*, se quiso cuidar al máximo. La tarea de animar las atracciones del fondo recayó en el animador de efectos Barry Cook.

–Cuando llegaron a empezar la película el productor, Thom Enriquez, y el director, Rob Minkoff, nosotros ya habíamos pensado que íbamos a usar el ordenador para la secuencia de las montañas rusas –nos explica Cook–. Pero ellos nos dijeron que les diésemos una buena razón para hacer tal cosa. Al principio, se mostraban muy escépticos al respeto, así que nos pasamos un par de semanas trabajando día y noche para prepararles una escena de muestra, que les demostrase lo que se podía hacer. Y no sólo creamos en el ordenador un ambiente tridimensional de la vía de las montañas rusas, sino que tuvimos que animar a una hilera de vagonetas moviéndose a lo largo de la misma. Antes, si nos hubiésemos enfrentado con una es-

En muchas escenas las complejas montañas rusas fueron dibujadas por un ordenador, a pesar de que se coloreasen los celofanes a mano.

El animador Mark Henn (izquierda) confiesa haberse divertido mucho dibujando a Roger. Por su parte el director Rob Minkoff (derecha) ya había trabajado en *Tummy Trouble*.

Foto: © 1986, The Walt Disney Co.

cena así, posiblemente a lo sumo hubiésemos animado la vía, y tal vez el fondo, o habría sido una superposición contra el fondo. Y las vagonetas habrían sido animadas a mano por el departamento de efectos especiales. Porque lo más difícil es introducir el elemento humano en la programación del ordenador... esos elementos de secuenciado, aplastamiento, estiramiento y todas esas pequeñas idiosincrasias de estilo que un animador da a sus dibujos son la parte más difícil de la programación.

El animador de efectos piensa un momento, y luego continúa:

–Un animador prepara el secuenciado de un objeto, por ejemplo la vagoneta de Roger, para que suba una cuesta y llegue hasta la cima; quizá se salga de la vía durante unos cuantos fotogramas y luego, al caer de nuevo, tal vez golpee con gran fuerza, se aplaste, recupere su forma, se tambalee un poco y luego siga carril adelante. En el ordenador, es muy fácil el marcar las posiciones: una arriba en el aire, otra golpeando la vía al caer y una más recuperándose. Pero el ordenador aún no ha aprendido, realmente, como se enfrenta con el secuenciado un animador humano. Así que el animador tiene que trabajar muy cuidadosamente con el ordenador, para asegurarse de que el secuenciado sea el que él realizaría, si no estuviera usando el aparato. Creo que eso es lo que tratamos de lograr durante la mayor parte de esta película. Trabajamos más bien como lo hacen los animadores de foto a foto, posicionando la vagoneta exactamente donde la queríamos en cada fotograma, y no dejando que se ocupase de ello el automatismo de un programa. Muchas veces hubiera sido más fácil hacerlo de esta última manera, pero el resultado no hubiese casado tan bien con el resto de la animación.

Considera lo dicho y prosigue:

–Y el resultado es muy bueno, porque tiene el sentimiento de un dibujo animado clásico; hay muy pocas escenas de las que la gente pueda decir: "¡Oh, estoy seguro que esto lo han hecho con ordenador!", porque incluso las que sí las hemos hecho con ordenador son muy parecidas al resto de la animación.

Una vez que una secuencia ya funciona en el ordenador, un miembro del equipo dibuja cada fotograma, que luego es fotocopiado en un celofán y pintado a mano.

–Aunque el ordenador nos libera de tener que dibujar todos esos raíles y traviesas a mano, aún así hay que pintarlas. Porque, si hubiésemos dejado que fuese el ordenador el que realizase ese trabajo de acabado, esa parte no se hubiera integrado tan bien con el resto del filme. Sabíamos que iba a ser un trabajo tremendo, así que tratamos de simplificarlo en lo posible. Hay algunas escenas que tienen una cantidad increíble de detalles, y si hubiésemos tenido que dibujar algo así a mano, nos hubiera llevado... bueno, no quiero ni pensar el tiempo que eso nos hubiese llevado.

Otros trabajos de dibujo encargados al ordenador fueron una noria, una caja de dardos que cae y una caseta de tiro al blanco.

–Hay animación de efectos especiales a lo largo de todo el corto –nos cuenta Cook–. Y ya desde el principio decidimos que la acción ocurriría al mediodía, y que usaríamos sombras de contacto bajo los personajes. El departamento de cámaras utilizó exposiciones partidas con las sombras, para que pareciesen naturales. Y la caseta de tiro tiene todos esos pequeños conejos como blancos, que nosotros animamos. Uno de ellos se parece al Conejo de Pascua, y hay otros conejos sacando la cabeza por los lados, y otros pequeños tras esos huevos, que incluso tienen manecitas. Son los pequeños detalles como estos los que, a nosotros, nos sirven para romper con la monotonía.

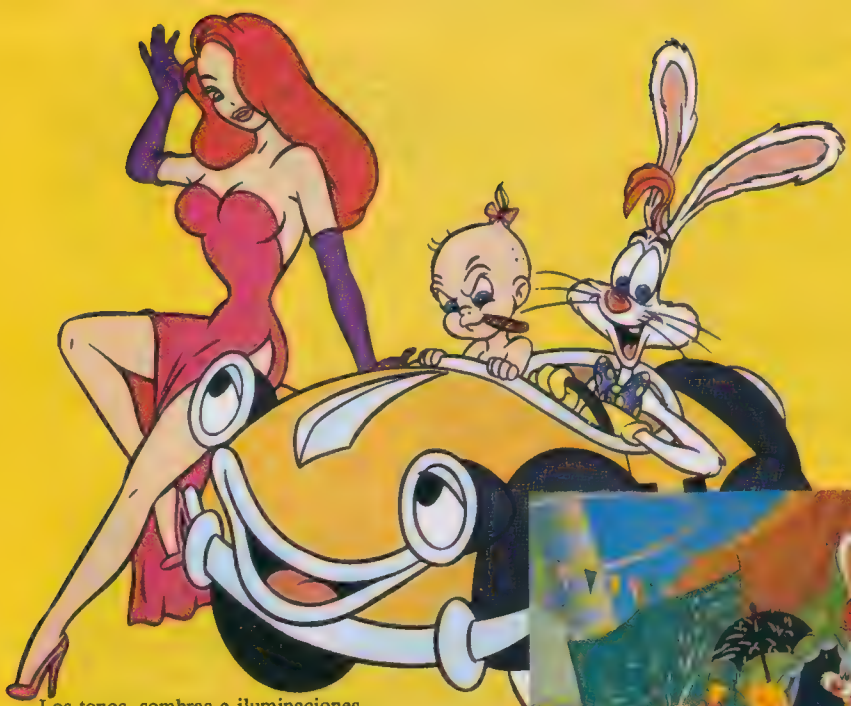
Sigue contando su atención a los detalles:

–En el fondo pusimos el Sol de *It's a Small World*. Mandé a dos ayudantes de efectos especiales al Magic Kingdom, para que se montaran allí y viesen qué tal se veía desde esa perspectiva, para que lo pudiéramos poner en la película. No sé cuánta gente captará esta clase de detalles, pero la película está cargada de cosas así, pequeñas bromitas internas... pasaba lo mismo en *Tummy Trouble*. Y la caseta de tiro no sólo tenía los blancos, sino que había distintos tamaños de conejos y patos, y pequeñas nubes móviles, y árboles y el Sol. Y, dando vueltas entre las nubes, están esos conejitos a los que ya han alcanzado, tocando arpas. En esa escena acabamos con únicamente tres niveles de animación, pero sólo después de haber realizado algunas combinaciones realmente trabajosas en el fotocopiado. Y todo se movía según diferentes secuenciados: algunas de las cosas tenían ciclos de 21 dibujos, otras de 31 dibujos, algunas de 12 dibujos. Y, además, el departamento de arte quería que pusiésemos sombras tras *cada* blanco. Thom Enriquez y Kelly Asbury, el director de arte, decidieron que sería mejor hacerlo así; yo traté de disuadirlos, pero no lo logré así que... las pusimos.

Rememora el trabajo, y afirma:

–Tiene un aspecto excelente. Esa escena es perfecta, tal cual está. No parece innecesariamente complicada, pero, si uno empieza a examinarlo todo, fotograma a fotograma, y mira cómo se mueve... bueno, es un lío. No creo que jamás hayamos tenido una escena tan compleja, con tantos secuenciados diferentes y combinaciones de fotocopia. Y, para acabarlo de complicar, está Roger Rabbit pasando por enmedio, y todos esos cañones de fusil cuando le disparan y, finalmente, hay humo y fuego, además de todo lo anterior. Pero realmente es una escena guapa –concluye Cook–. Cuando la reducimos al máximo en lo referente a niveles... ¡aún quedaron siete niveles en movimiento ante la cámara!

Arte: Rick Hoberg/Dave Simons, de *Roger Rabbit* núm. 3, Disney Comics.



Arte: © 1990 The Walt Disney Co. y Amblin Entertainment

Una vez más vemos juntos a Baby Herman y a su supercanguro, el conejo loco.

Los tonos, sombras e iluminaciones de los personajes para la parte de la película con actores vivos fueron realizados empleando la misma técnica utilizada para *Who Framed Roger Rabbit*. Las pinturas mate de efectos especiales fueron dibujadas en el estudio de California por un equipo dirigido por Dorse Lanpher, que fue el principal de los animadores de efectos del equipo de Don Bluth. Los composites fueron terminados en la Industrial Light and Magic de Lucas, bajo la supervisión de Ed Jones, que también había sido el responsable de esta tarea, en el largo del Rabbit.

–Otra cosa que hicimos fue añadir sombras de separación de colores a los personajes. Eso es un borde más oscuro, que redondea el dibujo. También le añadimos separaciones de color a la animación del ordenador: las montañas rusas tenían un lado claro y otro oscuro, según la dirección de la luz. Eso les dio una sensación más tridimensional, y las hizo fundirse mejor con el resto de la animación. La línea de separación se entinta a mano en un color más oscuro; nosotros marcábamos el lugar en que queríamos las líneas en los dibujos, con un lápiz azul no fotografiable. Luego, después de que se fotocopiase el celofán, el entintador tomaba dibujos y celofanes, entintaba las líneas y luego pintaba los dos colores separados. En esta película ha habido una burrada de entintado a mano... mucho más del que se veía desde hace mucho tiempo, excluyendo, tal vez, la película del Rabbit, e incluso quizá más que en *Tummy Trouble*.

Por su parte, el director, Minkoff nos revela que:

"Lo más difícil de dirigir una cinta de animación es tratar de visualizar todo el material, antes de que lo reúnan, y asegurarse de que todas las piezas funcionan. Una vez todo está junto y uno puede ver lo que funciona y lo que no, ya es demasiado tarde para poder hacer nada. Está terminado, y hay que estrenarlo." El director añade: "Lo malo es que uno no ve el color hasta el procesamiento final. Ni siquiera la prueba a lápiz te dice exactamente cómo va a funcionar o qué aspecto va a tener algo. Y así muchas veces, si en la prueba de lápiz no lo ves todo claro, te pones muy nervioso. Te entran los hormigueos y crees que deberías cortar aquí o ver cómo puedes solucionar esto, porque la gente no lo va a entender. Pero, de repente, entra el color, y las cosas pueden dar un giro total. Claro que también pasa que, cuando los animadores van terminando las escenas una a una y las van mandando a la cámara, y tú empiezas a unirlas en la bobina, te empiezas a fijar en que algunas escenas pueden ser demasiado largas o que una unión es demasiado forzada, así que hay que aligerar allí o añadir algo aquí. Siempre hay una cierta cantidad de reforma, cuando todo se une. En algún sentido, es un proceso escultórico."

Minkoff calcula que *Roller Coaster Rabbit* habrá costado de producir entre los 2 y 3 millones de dólares, y ha necesitado del trabajo de 70 artistas durante un período de unos nueve meses. Por el momento *no* hay planes para la realización inmediata de más Maroon Cartoons protagonizados por Roger Rabbit, pero eso podría cambiar.

–Una cosa que realmente me gustó de este proyecto –finaliza Cook– es el pensar que hemos alcanzado un nuevo nivel de calidad. Aunque no creo que estemos en la cúspide, ni mucho menos. He estado ocho años y medio en la Disney, y sé que lo podemos hacer mejor. Y, aún así, pienso que *The Little Mermaid* (La sirenita) y *Roller Coaster Rabbit* han sido, para mí, un par de experiencias en las que, cosa poco habitual, me han exigido el mejor trabajo que pudiera hacer. Eso no es nada corriente en la animación. O... –Barry Cook, hace una pausa para considerarlo–, quizá sea que antes esto fuese poco corriente; ahora, pienso que se va a convertir en la norma.

Personajes y arte de *Watchmen*: Dave Gibbons/TM y (C) 1986 DC Comics Inc.

Arte: Dave Gibbons

El haber trabajado en un proyecto creativo que resulte ser un éxito es una experiencia gratificante para cualquier escritor o artista. Pero el éxito es un arma de doble filo: el reconocimiento conlleva el poder escoger los futuros proyectos; pero, al mismo tiempo, ese mejor posicionamiento significa más presiones. Y de un triunfador se espera más.

Para el artista británico David Gibbons, el hombre que, junto a Alan Moore, dio vida a los *Watchmen* (publicado en España por Zinco) , el desafío consistió en enfrentarse a dos proyectos totalmente diferentes: uno, *Give me Liberty* (Dadme libertad, de próxima edición en España por Norma), en colaboración con su amigo, y también innovador en el cómic, Frank Miller, y el otro, intentar escribir guiones, reviviendo el clásico equipo de Batman y Superman en *World's Finest* para la DC, con Steve Rude como dibujante.

Al igual que *Watchmen*, *Give me Liberty* es una obra que hace pensar y cuestiona la Verdad, la Justicia y el Modo de Vida Americano, sólo que, esta vez, sin héroes enmascarados. *World's Finest* es, por el contrario, la antítesis de la ética *Watchmen*, un retorno a las raíces primitivas del "comic-book" americano, renunciando a la disección psicológica de los superhéroes, tal cual ha sido popularizada por la obra maestra de Alan Moore.

–He descubierto que el escribir un guión me resulta muy satisfactorio y representa un gran cambio de ritmo, porque las consideraciones son diferentes. Es tan difícil como ilustrar, pero me ha servido de descanso, después del trabajo habitual. Pero lo que perseguía no era sólo el deseo de mostrarle a la gente que puedo hacer otras cosas, aparte de ilustrar algo como *Watchmen*; el deseo

Tras *Watchmen*, Gibbons tenía la fuerza para exigir el dibujar y escribir su propia historia, pero ha preferido ganarse ese privilegio por sí mismo.

Arte: Dave Gibbons

básicamente era el de contar una historia. La razón por la que me atrajo el cómic como medio es que estás llevando una narración a través de la cuarta dimensión mediante ilustraciones, y siempre he sentido que una de las cualidades de mi arte es que cuenta claramente una historia. Creo que tengo una buena noción de lo que hace fuerte una historia, por lo que ya era hora de probarlo.

Give me Liberty, publicado en los EE.UU. por la Dark Horse Comics, surgió, tal como lo puntualiza Gibbons, tanto de un deseo de Miller y suyo de colaborar. como de su intención de crear una historieta que, básicamente, fuera política.

–El primer borrador era mucho más político, tenía un tono más serio. Pero ambos decidimos, espontáneamente, que no queríamos llevarlo en esa dirección. Pensábamos que ya había habido un exceso de historias acerca de la búsqueda de la verdad en el corazón del país, y libros comentando el estado del hombre, del universo y el sistema político de los EE.UU. Decidimos darle más acción, más diversión, que fuera una historia que tuviera la alegría del cómic.

El título está tomado de una cita de Patrick Henry: "No sé cual será el camino que tomarán los otros, pero, en lo que a mí respecta, dadme la libertad o dadme la muerte". Y esta miniserie de cuatro entregas sigue las andanzas de Marta Washington, una afroamericana de 16 años, y su búsqueda de la libertad personal.

–La historia de Martha es, básicamente, una búsqueda de la supervivencia en los EE.UU. de un futuro cercano. Ha nacido en una situación muy desfavorable, en un ghetto de Chicago, va de una crisis a otra, es recluida en un instituto psiquiátrico, se mete en el ejército para escapar de la mala vida en las calles, y, en general, se encuentra con muchos problemas. Es parte ciencia ficción, parte historieta bélica, una especie de viaje iniciático en la sociedad futura, pero no quiero meterme en detalles, porque creo que los lectores se divertirán descubriendo lo que ocurre.

Está claro que el trabajar con Frank Miller ha sido un placer para Gibbons, y el intercambio de ideas entre ambos artistas parece que ha librado a la historia de caer en la antiutopía tipo callejón sin salida, la habitual historieta que dice "aquí-tenéis-un-futuro-que-está-al-caer-y-que-no-es-muy-prometedor".

Trabajando a partir del borrador propuesto por Miller, Gibbons hizo bocetos de los principales personajes y les añadió sus propias ideas. Miller reenfocó luego el material y Gibbons dibujó viñetas reducidas de los detalles específicos. Al cabo, tuvieron listo un primer volumen de 91 páginas que fue revisado y condensado a la más manejable extensión de 48 páginas.

–Fue como plantar una semilla, verla nacer y crecer en muchas y diversas direcciones.

Una de esas direcciones resultó ser un rollo tristón. Aunque hablamos de asuntos muy serios, hay mucho sentido del humor en la serie. Es un cómic divertido.

Para Dave Gibbons, parte del placer del cómic como medio está en su abanico de posibilidades, en la elasticidad del campo, que permite usarlo para la educación y para el entretenimiento, aunque no necesariamente para ambas cosas a la vez. *Give me Liberty* es un libro pensado para hacer las dos cosas, para estimular el intelecto a la vez que la adrenalina.

–Pero lo que quiero que quede claro es que, ante todo y en primer lugar, es una historia de aventuras. Habíamos empezado a escribirlo en el período posterior a *Watchmen* y a *Dark Knight* ("Batman, el Señor de la Noche", editado por Zinco), cuando parecía que lo serio iba a ponerse de moda. Aunque nunca lo dijimos directamente, nuestra intención era hacer un cómic político. Pero nuestro instinto más básico nos pedía que contáramos una historia excitante. Además, una corriente subterránea de humor, no prevista en la primera propuesta. Descentralizando el núcleo político de la historia, Miller y Gibbons encontraron una considerable ironía en la búsqueda de la libertad personal de Martha.

–La cuestión de la libertad es una base esencial de la Constitución de los Estados Unidos; pero, en la realidad, lo que supone es una enorme burocracia y, paradójicamente, una terrible conformidad. Frank propuso unos títulos para los volúmenes, que podrían ser los nombres de departamentos del Gobierno, o, al menos, de instituciones muy estadounidenses, que simbolizan aquello en lo que se ha convertido la noción de libertad. Por ejemplo, el uno se llama *Homes and Gardens* (Casas y Jardines). Otro es *Travel and Entertainment* (Viajes y Diversiones). Así que hay una profunda ironía entre la idea y la realidad. Pero no queremos que los lectores crean que es

EXPLORANDO LO SUPERHEROICO

Para Dave Gibbons, el reto de los cómics aún sigue siendo la exploración de lo superheroico.

Por PHILIP NUTMAN

El mismo Dave Gibbons admite que el primer guión, hecho con Frank Miller, de *Give me Liberty* era mucho más comprometido políticamente.

Arte: Steve Rude

muchos superhéroes están experimentando problemas muy reales. *Green Lantern* (editado por Zinco) va por ahí con barba de dos días y compadeciéndose de sí mismo; otros se enfrentan al alcoholismo. Nosotros queríamos salir de esto.

Y ésta, precisamente, fue una de las razones por las que Gibbons se decidió a meterse a guionista de un nuevo *World's Finest*:

–Muchos de los cómics que están atrayendo la atención del público son siniestros, y también está ese montón de cómics de horror, sombíos y tristes, que publica la DC. Me gusta ir contra corriente. Si todo se volviese tonto y sin sustancia, yo querría escribir lo serio. Uno tiene que ser fiel a sus sentimientos cuando escoge algo que va a hacer, porque es muy fácil fijarse en lo que está de moda y apuntarte a ello. Poco después del *Señor de la Noche*, parecía imponerse la sensación de "vamos a hacer de Batman un Señor de la Noche más Señor de la Noche que el propio Señor de la Noche", así hicimos

Para el autor, Superman siempre será el de Jerry Siegel y Joe Schuster, o sea una especie de super boy scout.

The Cult y *Arkham Asylum* (ambas publicadas por Zinco), además de otras historias que van en una determinada dirección... Como entretenimiento no está mal, pero es como aplastar una muñeca con un martillo pilón: es muy fácil despedazar algo tan elemental, tan de cuento de hadas, como Superman o Batman. Y empieza a ser pasarse de rosca por el puro gusto de pasarse de rosca. Mis sentimientos hacia Superman o Batman, especialmente tras haber sido reunidos en *World's Finest*, es que tengo ganas de verlos a los dos juntos, formando equipo... En mis años de formación, el único cómic que creaba equipos de personajes era *World's Finest*, y ese cómic siempre ha tenido un recuerdo grato en mi memoria... Aún siento una cierta emoción cuando veo a Superman y a Batman juntos en un dibujo. De todas maneras, el uso ha devaluado esa práctica, ya que, ahora, la mitad de los personajes aparecen en las historietas de la otra mitad –se echa a reír–. Pero quise tener mi oportunidad de trabajar en el cómic que, en un tiempo, creí que era el mejor nunca hecho.

Gibbons admite con rapidez que su forma de tratar a los personajes, Batman en particular, está condicionada por los sentimientos que él tiene ahora, a los

Personajes y arte de *Green Lantern*: Dave Gibbons/TM y (C) 1983 DC Comics Inc.

Antes de que los cómics se volvieran "serios", Gibbons acudió en rescate de Green Lantern.

treinta años, así como por el trabajo de Frank Miller en *El Señor de la Noche* y *Batman: Year One* (Batman: Año Uno, editado por Zinco).

–Lo que Frank ha hecho con Batman es definitivo, y tendría que decir que *Año Uno* es la mejor historia de cómic que jamás he leído, a todos los niveles. En lo

Para la parte de Batman en *World's Finest*, Gibbons confió en la redefinición del personaje hecha por Frank Miller, mientras que el artista Steve Rude volvía a lo básico de los inicios.

Personajes y arte de *World's Finest*: TM y (C) 1990 DC Comics Inc.

Arte: Steve Rude

Gibbons reconoce que tuvo ganas de tener una oportunidad de escribir para el cómic que siempre le había parecido el mejor de todos.

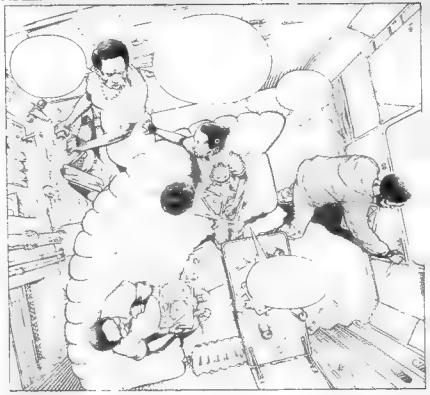
que a Superman respecta, para mí es el personaje de Jerry Siegel y Joe Shuster, el super boy scout.

Si uno lee *Survivor* (Superviviente), el guión de superhéroes que Gibbons escribió para el número 1 de la revista británica *Al*, y que ilustró Ted McKeever, puede quedar muy confundido: es un relato de superalienación mostrando los peores aspectos de lo que podría ser el tener superpoderes. Era un relato hosco al estilo de los *Watchmen*. Pero el cómic no reflejaba los verdaderos sentimientos de Gibbons hacia el personaje.

–Yo tenía que puntualizar que no era Superman, que era un superhéroe genérico... antes de que nadie de DC pensara que les estaba plagiando el personaje. Sólo quería escribir una historia que hurgara en la incógnita de cuál podía ser el peor aspecto de ser un personaje como Superman... lo que es estar totalmente solo, lo que es ser inferior en algunos aspectos, en virtud de la propia superioridad. No era una idea que yo desease tratar en mucha extensión. Lo que Alan y yo hicimos con *Watchmen* fue decir: "Vale, si existiera un superhéroe, el mundo podría ser así", intentar una aproximación al tema en estos términos, al tiempo que manteníamos los convencionalismos habituales del cómic, y una alta dosis de improbabilidad. La historia de *Al* era bastante así, era como un deseo de buscar la realidad, pero sin salirse del propio mundo del cómic. Porque si uno lo hace demasiado real, la premisa cae hecha pedazos. Si subes a lo alto de un tejado y miras hacia abjo, te das cuenta de la imposibilidad de luchar contra el crimen saltando por sobre las azoteas. Los cómics de superhéroes que más éxito han tenido son aquellos que trabajan dentro del marco de sus propias convenciones..

World Finest, dibujado por Steve Rude, el dibujante de *Nexus* (publicada en España por Tebeos), marca el retorno al estilo de dibujo de los cómics clásicos: líneas claras, sentido del movimiento fluido y acción dinámica. Admirador de toda la vida de Rude, Gibbons describe el resultado de su colaboración como "anonadante":

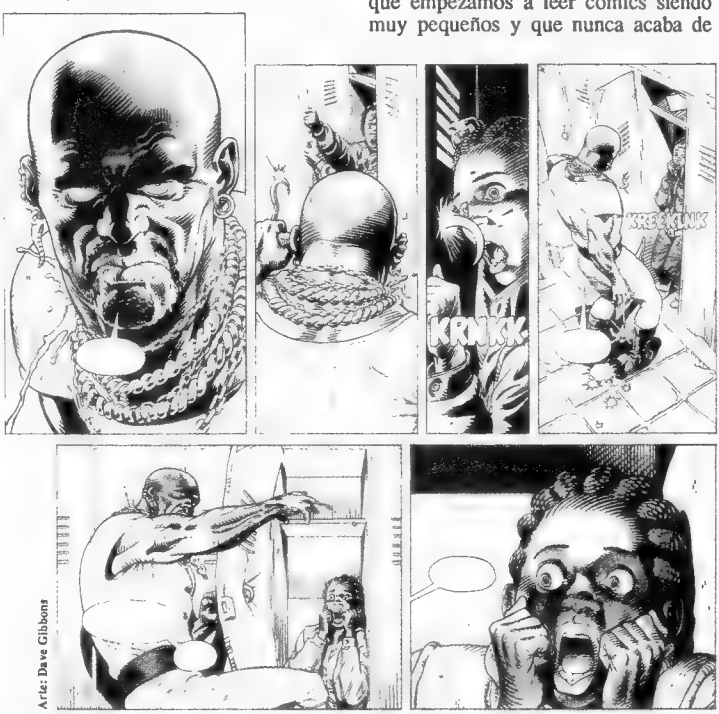
–Steve es capaz de captar los verdaderos detalles de los gestos de la gente de una manera única, y no creo que haya otro artista, aparte de Brian Bolland, que se le acerca mucho, que sea capaz de hacerlo. Por ejemplo, en uno de los números se ve un maravilloso dibujo de Lois Lane soplándose el flequillo del cabello hacia arriba y yo nunca he visto a nadie que intente hacer eso. Steve tiene, también, un instinto para los aspectos narrativos del cómic: ha dado a sus personajes la sensación de que verdaderamente son humanos, en su lenguaje corporal, en su expresión; y eso aunque el mundo en que se mueven no es el real, es el mundo de los personajes.



Últimamente se está discutiendo mucho acerca del futuro del cómic de superheroes. Desde luego, las cosas han cambiado en la era de después de *Watchmen*: y si determinados personajes han "madurado", mostrando retorcidos, y muy reales, rasgos psicológicos, quizá incluso librando sus mayores batallas contra ellos mismos... ¿a dónde nos llevará esto? Por lo menos Gibbons está seguro de que la magia nunca desaparecerá, que el género no se verá atiborrado de realismo social.

–Creo que siempre habrá cómics de superhéroes, porque tales personajes parecen hechos a medida para este tipo de publicación. No es ninguna causalidad el que, a los 60 años de la aparición de los cómics en color, la mayor parte de ellos todavía tengan como protagonistas a héroes uniformados... Y yo creo, visto que empezamos a leer cómics siendo muy pequeños y que nunca acaba de

"Siempre he creído que una de las cualidades de mi arte es que cuenta claramente una historia", dice el artista.



Arte: Dave Gibbons

Personajes y arte de *Give Me Liberty* Arte: TM & (C) Frank Miller y Dave Gibbons.

Arte: Dave Gibbons

Ilustraciones de *Give Me Liberty*, cortesía de Dark Horse Comics.

"La historia de Martha es una búsqueda de la supervivencia en los EE.UU. de un futuro próximo"

Uniendo sus ideas al respecto, Gibbons y Miller crearon para Martha Washington un universo en el que la enfermedad es un crimen.

írsenos la afición, que hay algo de la psique humana que se siente tranquilizado con su existencia.

Gibbons concede que los héroes han cambiado, y cree que la aparición de los *Watchmen* y del *Señor de la Noche* era un paso inevitable en la evolución del medio.

–Los chavales siempre quieren dar el siguiente paso: un día, los *Transformers* (publicada en España por Forum) les parecen alucinantes, al siguiente les resultan infantiles. Si observas a los chicos, verás que los de 12 años quieren aparentar que son 10 años mayores que los de 11, y pienso que la moda normal de los superhéroes tiene algo que ver con eso, con que un chico de 12 años le diga a otro de 10: "Oh, son verdaderamente tontos. ¿Has pensado alguna vez lo estúpida que resulta la kryptonita roja?". Es un juego de adolescentes, en el que yo mismo he tomado parte, pero creo que aún hay formas de que los adultos disfruten de los superhéroes; acercarse a ellos con sinceridad, es preferible a pasarse de listo...

Gibbons está trabajando ya en diversos proyectos de los que, por desgracia, no puede hablar por el momento y, para él, el próximo paso lógico sería ilustrar sus propias historias.

–Una de las cosas que estoy realizando ahora es hacer el guión y dibujar un texto de otro autor, por lo que parece que estaré trabajando en ambos bandos el año que viene, escribiendo y dibujando a partes iguales. Y el año siguiente al próximo, aunque ya esté demasiado lejos como para hacer planes, puede que escriba y dibuje un proyecto enteramente mío.

Si bien reconoce que podía haber realizado un proyecto en solitario a estas alturas, y que probablemente alcanzaría cierto éxito, dada la reputación lograda con los *Watchmen*, Gibbons quiso, primeramente, establecerse como guionista, independientemente de su labor como ilustrador.

–Una vez alcanzado este punto, seré feliz sabiendo que lo he logrado por mi propio esfuerzo, y no basándome en mi trabajo con Alan Moore.

Habiendo expresado así la alegría que le da el escribir, ¿como calificaría Gibbons su trabajo? ¿Está satisfecho con el mismo?

–Llevo dos años escribiendo: hice *World's Finest* a finales de 1988, y continuamente estoy aprendiendo cosas nuevas. Cada vez que se me ocurre algo, o que una imagen me hace venir una idea, apunto los detalles en una libreta. Muchas de esas ideas pertenecen más a la literatura normal que a los cómics, algunas están relacionadas directamente con los cómics, y una gran parte son estrictamente personales. Pero no quiero dar la impresión de llevar en mi interior una gran novela autobiográfica. Y, sin embargo, he empezado a darme cuenta de que las cosas que más me gusta escribir o dibujar son nociones enraizadas en mi experiencia personal.

Si todo esto suena como si Dave Gibbons quisiera abandonar el cómic, no temáis. Afirma que el cómic es su medio y su única experiencia, y que no tiene intención de ser autoabsorbente o autoindulgente.

–Es cuestión de explorar experiencias, para descubrir su esencia y entonces, usar esa esencia humana para darle vida a una historia. No quiero escribir cómics tristes o que sean aburridos. Contar historias es entretener; todo lo demás que surja en ellas debe ser secundario a la tarea de emocionar al lector de una manera estilizada y efectiva.

Y luego continúa:

–Encuentro a los cómics eternamente satisfactorios. Me encanta el hecho de que puedes sentarte en casa con un trozo de papel, y crear algo que la gente seguirá, sin necesidad de emplear un ejército de técnicos para realizarlo. El cómic pasa directamente de tu cabeza al papel, por eso son tan fascinantes. Me gustaría mucho dibujar el "storyboard" de un guión de cine; de hecho, me encanta probar cosas nuevas; pero, al mismo tiempo, no soporto la idea de estar varias semanas trabajando en algo, sólo para que al final lo tiren a la basura porque el productor decidió cortar determinada escena. También la radio es un medio interactivo muy interesante, porque estimulas la imaginación del oyente. Pero, en lo que a mí respecta, el escribir cómics es lo más divertido, porque puedes meter toneladas de cosas atrevidas y excitantes... ¡sabiendo que no vas a ser el pobre tonto que tiene que plasmarlas en la realidad!

Y dice esto con una sincera carcajada, posiblemente pensando en todo el trabajo que tuvo que hacer con los detalladísimos guiones de Alan Moore para *Watchmen*... ¡guiones que habitualmente llegaban a las 120 páginas escritas para las 32 páginas de cada volumen del cómic!

Un campo que a Gibbons le resulta especialmente interesante es el de los gráficos por ordenador.

–Los juegos de ordenador tienen mucho potencial, y de hecho, tengo algunos contactos con compañías de software que están intersadas en usar las imágenes que yo les pueda proporcionar. De todas formas, los escenarios de los mejores videojuegos no andan muy alejados de los del cómic, y pienso que, en el futuro, ambos medios se volverán mucho más interactivos, lo que es una idea que me parece muy atractiva. Pero todavía hay muchas cosas que se pueden hacer con los cómics. Creo que sólo hemos arañado la superficie, y esa es una idea de lo más interesante. CS

En una guerra de sangrantes acuarelas, George Pratt revive a los caballeros de los cielos.

ASES DEL AIRE

Por
FRANZ HENKEL

Probablemente le recordarás: el aviador alemán de rostro severo, con sus ojos, fríos y precisos, tras unas ametralladoras Spandau tableteando; su Fokker triplano carmesí casi antropomórfico, sus silenciosos paseos por la Selva Negra con su único amigo, un lobo negro. Sí, es él. ¡El enemigo favorito de América en la I Guerra Mundial: Hans Von Hammer, "El Martillo del Infierno", ha vuelto! Y ésta vez vuelve en unas acuarelas de alucine, que logran hacer una dinámica justicia a la etérea belleza de los cielos, por encima de la tierra desolada y fangosa, de los campos de trincheras. Eso es *Enemy Ace: War Idyll* (*As Enemigo: Idilio de Guerra*, de futura publicación por Ediciones Zinco), un cómic escrito y dibujado por George Pratt.

En la Convención de Cómics de San Diego del pasado año, Pratt tenía una mesa con sus amigos los artistas Ken Williams, John J. Muth y Scott Hampton. Pratt había traído muestras de su trabajo, incluyendo el original de la portada del *Anuario de Batman* (que la gente insistía en colocar boca abajo), y el de la de *Doc Savage*; pero lo que más llamó la atención del público fue, con mucho, el portafolio con las reproducciones de las páginas de la novela gráfica *Enemy Ace*.

Un ilustrador se acercó a la mesa y dijo: "Es una vergüenza que haya que poner bocadillos de texto encima de este arte..."

Al igual que su otro best-seller, la novela gráfica *Arkham Asylum* (publicada por Zinco), éste será un libro de 128 páginas. Pero, al contrario de la mezcla de técnicas que se daba en *Arkham Asylum*, *Enemy Ace* está pintada exclusivamente con acuarelas. No hay demasiadas páginas dobles con una sóla viñeta... e incluso hay páginas hasta con 11 viñetas. Y, si uno considera el hecho de que cada una de esas viñetas es, técnicamente, una acuarela por derecho propio, el decir que Pratt ha hecho un trabajo de chinos, considerando el tiempo empleado en ella, es poco...

Lo cierto es que, inicialmente, Pratt estaba dudoso acerca de la técnica que utilizaría en *Enemy Ace*:

–Cuando empecé, no sabía cómo iba a llevar adelante el proyecto. Lo más extenso que había hecho hasta entonces, en realidad la única historia completa que había hecho, era una historia de ocho páginas a lápiz y tinta para *Heavy Metal*. Pensé en hacer *Enemy Ace* del mismo modo, pero pronto vi que esta técnica no iba a lograr mantener mi interés. Lo había imaginado como una miniserie de cuatro números, pero la DC decidió hacer un único libro, de título: *Enemy Ace: War Idyll*.

Fue cuando se enteró del trabajo de Kent Williams y Jon Muth con acuarelas en *Blood* y *Moonshadow*, cuando Pratt tuvo la idea de usarlas en su nuevo trabajo. En un primer momento, probó con una combinación de acuarelas y dibujos a lápiz, pero el resultado no le satisfizo. A pesar de ello, dado que Pratt hace la mayor parte de su trabajo para las galerías de arte con acuarelas y acrílicos, el usar estos materiales le resultaba cómodo y natural. Y, cualquier duda que Pratt tuviera sobre si era capaz o no de realizar un proyecto de pintura de esta envergadura se disipó cuando ayudó a Jon Muth, haciendo las últimas páginas de *Moonshadow*.

–John me dijo: "Bueno tiene que ser todo pintado, pero ya lo tengo bosquejado con lápiz". Así que me fui a verle. Su idea del bosquejo a lápiz era un serie de dibujos como esos que uno hace mientras habla por teléfono, con flechitas apuntándolos que indicaban "Moonshadow" –Pratt se echa a reír–. ¡Amigo, fue como una especie de prueba de fuego! Pero me sorprendí mucho a mí mismo cuando vi que era capaz de hacerlo. Creo que, de no haber sido por John y la ayuda que le presté en *Moonshadow*, no me hubiera atrevido con *Enemy Ace*.

Pratt le había propuesto esta obra a la DC unos dos años y medio antes, mientras estaba trabajando para galerías de Nueva York para subsistir. Paradójicamente, aunque Pratt es un gran fan del As Enemigo, no recuerda qué le atrajo del personaje:

–No sé como se me metió en la cabeza. Estaba escribiendo otra cosa que le había ofrecido a la Marvel, y parecían algo interesados en este otro proyecto. Así que empecé a hacer dibujos sobre el As Enemigo. Realmente, no sé cómo me empezó a gustar. Solía leerlo cuando era niño. Es uno de los personajes que me gustaban, al igual que el *Sargento Rock* y todos esos cómics de guerra. Pero todos esos tebeos míos se quedaron en Texas, no tengo ninguno en Nueva York. Empecé a hacer bocetos, y resultó que... –Pratt no tiene palabras para describirlo–. Bueno, sólo sé que quería hacer la historia.

Según él mismo especula, la razón oculta del artista para elegir *Enemy Ace* fue su reacción ante la guerra de Vietnam. Antes de empezar con lo de las galerías, y para poder vivir tras salir de la Universidad, Pratt había trabajado por libre para *Eagle* (Aguila), una publicación que trataba sobre la guerra de Vietnam y temas similares:

–Cuando era niño, el tema me traía loco, y me despertaba muchas noches por culpa de pesadillas de que me enviaban al Vietnam –reflexiona Pratt, algo socarronamente–. ¿Te acuerdas de todo lo que pasaban por la tele por aquel entonces? Intentaba entenderlo. Leí muchos libros sobre Vietnam; entonces vino lo de *Eagle*, en el momento adecuado. Pero la revista cerró antes de que yo hubiera dicho todo lo que tenía que decir sobre el tema.

Con *Enemy Ace*, Pratt logró un recurso temático que le permitiera hablar de Vietnam.

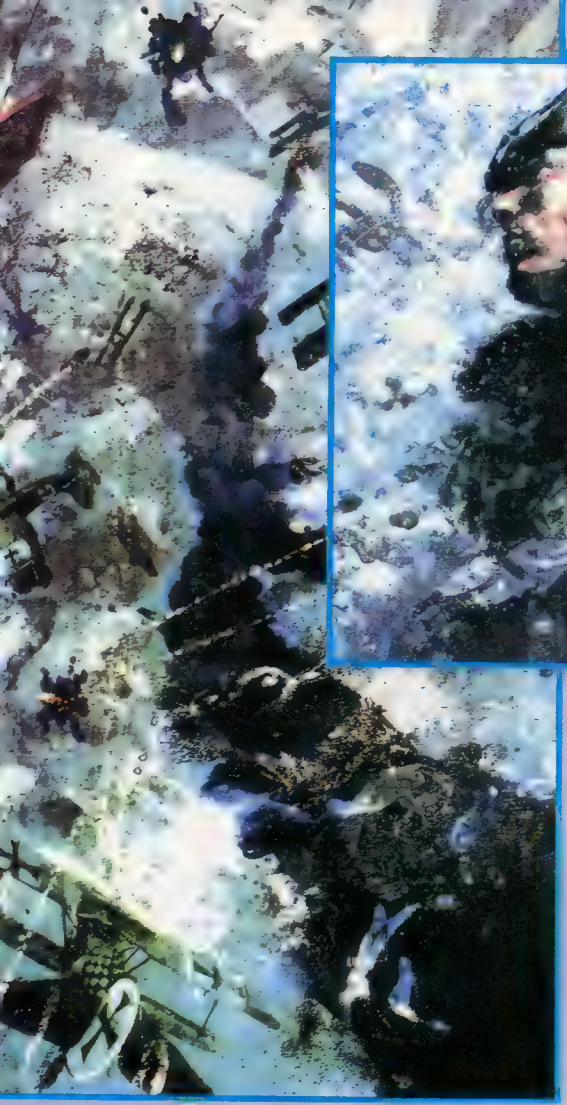
–Vi *Enemy Ace* como la oportunidad de revivir a un viejo e interesante personaje, al mismo tiempo que podía contar algo sobre la guerra. Casi no me podía creer que la DC me fuese a dejar hacerlo como yo quería. Von Hammer es un personaje oscuro. Para el aficionado medio al cómic, resulta bastante esotérico, pero tiene sus propios seguidores.

Desde luego, para los que recuerden las historias originales del As Enemigo en *Star-Spangled War Histories* y *Showcase*, el nuevo *Enemy Ace: War Idyll* representará un cambio radical en las historias de la saga de Von Hammer. Pratt tiene muchas reservas al hablar del tema, para no revelar demasiado sobre la historia, pero accede a darnos una pequeña sinopsis.

–La acción transcurre en 1968 o 1969. Posiblemente en el 69, porque coincide con la matanza de My Lai... justo cuando se dio a conocer, y las fotos aparecieron en la prensa. Básicamente, trata de un periodista que ha estado en Vietnam como reportero de guerra, que descubre que Von Hammer está vivo. El aviador es uno de los ídolos de su niñez. El periodista busca a este hombre, ya viejo, para entrevistarlo acerca de su vida. Pero también aprende a enfrentarse con algunas de las cosas que ha visto en Vietnam.

Pratt sigue con su resumen:

–Von Hammer está en un asilo, está enfermo. Mientras el reportero le entrevista, tiene "flashbacks", recuerda las pequeñas cosas que le hicieron cambiar su actitud sobre la guerra: ¿Cómo este anciano pudo pasar por todo lo que pasó y estar, al menos aparentemente, aún cuerdo? Von Hammer habla de cómo, durante la Primera Guerra Mundial, él era un aristócrata prusiano con una idea muy idealizada de lo que era la guerra:



Con *As Enemigo*, Pratt no sólo revive uno de sus héroes de infancia, sino que además encuentra el modo en qué hablar de Vietnam.

I Guerra Mundial, vemos cómo ese idealismo se derrumba para convertirse en odio y aversión a lo que tiene que hacer.

El artista reflexiona y prosigue:

–Entonces, Von Hammer es derribado, y por fin ve lo que es la guerra. Tiene que afrontar la realidad de la vida en las trincheras: el gas, las montañas de cadáveres, la gente que es asesinada en masa, incluso algo tan vulgar como tener que mancharse las manos. Ya no sólo es el cielo. Y no es que volar no fuera peligroso; pero lo cierto es que era una forma muy aséptica de vivir la guerra. Tenían buena comida, podían ir a casa, tranquilizarse, oír música... todo muy relajado, teniendo en cuenta que la esperanza de vida del piloto en el frente era de sólo dos semanas. Finalmente, Von Hammer consigue ver lo que es estar metido en la mierda hasta el cuello, y sus creencias sobre la guerra, así como su manera de

algo muy honorable, rey y país. Tenía un estricto código de honor que siempre aplicaba en sus vuelos, normas tales como "No dispares a un enemigo desarmado". Había interiorizado todos los valores característicos de aquel tiempo; pero, lentamente, todo empezó a resquebrajarse. Al final empieza a darse cuenta de que la guerra no sólo son esas actitudes románticas, y la realidad se va imponiendo sobre sus fantasías románticas. Ya no se trata, simplemente, de derribar aparatos. Hasta entonces, él se había engañado a sí mismo diciendo que derribaba máquinas... y abstrayendo el que dentro fueran hombres. Incluso culpaba al cielo. ¿Recuerdas aquella frase en las historias originales de Bob Kanigher: "El cielo es el asesino de todos nosotros"? Pero, lentamente, a través de lo que le pasó en la

La historieta enfatiza las palabras de Bob Kanigher, aparecidas en las páginas originales: "El cielo es el asesino de todos nosotros".

Con las alas rotas, Von Hammer descubre el verdadero significado de la guerra.

El artista no confía demasiado en que este cómic agrade a los aficionados de siempre, los amantes de los superhéroes.

pensar cambian radicalmente.

Y acaba: "También hay escenas del Vietnam, y algo de aquello por lo que ha pasado el reportero. Es interesante ver cómo en algunos aspectos las dos guerras son iguales, y en otros totalmente diferentes. *Enemy Ace* intenta ser una obra totalmente en contra de la guerra, y espero que ese mensaje quede claro. No es una glorificación de lo que ocurrió en esas dos guerras, sino que muestra lo que ocurre cuando coges a un ser humano normal y le pones en una situación anormal."

Debido a la temática y al inusual realismo de la historia, Pratt no sabe muy bien cómo responderá el típico aficionado a los superhéroes, ¿se quedar frío ante *Enemy Ace*?:

–No sé, puede que se aburran mortalmente. Hice *As Enemigo* porque me gustaba mucho y quería contar una historia, y no sé como se lo van a tomar.

Si las aventuras de Von Hammer encuentran un público, puede que Pratt dibuje una secuela en la que el *As Enemigo* esté implicado en un complot para matar a Hitler.

El énfasis que pone Pratt en el realismo se extiende más allá del guión. Con intención de tener la máxima documentación sobre los aeroplanos y las secuencias aéreas de la novela, Pratt no sólo empleó meses enteros en construir un modelo exacto, a escala, del Fokker DR1, sino que se atrevió a volar en un viejo biplano Stearman, propiedad del artista y loco de la aviación antigua Herb Trimpe:

–Era aterrador: la cabina abierta, sujeto por cinchas, muy ruidoso. No podías oír ni tus propios pensamientos. Me llevé una cámara e hice una serie de tomas aéreas. Herb hizo unos cuantos picados, a todo motor, que me asustaron muchísimo, pero así pude saber qué es lo que se siente en realidad. Esperemos que el resultado sea darle veracidad a la historia.

Sobre la posibilidad de que DC resucite al *As Enemigo* en próximas series, Pratt cree que no es probable, aunque parece que se reeditarán las dos primeras apariciones del héroe en *Our Army at War*, poco antes de la publicación de la novela gráfica.

–Creo que todos los fans del As Enemigo quedarán complacidos–dice Pratt–. Yo también lo soy, y escribí la historia de forma que les gustase a los otros fans. He tratado a Von Hammer de una manera fiel al personaje y fiel a la filosofía de las historias originales.

UN HEROE INDUSCUTIBLEMENTE AMERICANO

Con la ayuda del Vengador del escudo, el cineasta Albert Pyun hace realidad su "sueño americano".

Por Marc Shapiro

En los últimos años, Albert Pyun se ha consagrado, de buena gana, en ser un director "de la casa" primero para la Cannon y ahora para la 21st. Century Films. Había un método detrás de su locura, pero tras caerle filmes como *Alien from LA* (El extraterrestre de Los Angeles), *Cyborg* (Cyborg, ambas cintas vistas en España en los videoclubs), y su trabajo de ensamblaje en *Journey to the Center of the Earth* (Viaje al Centro de la Tierra), el director hawaiano Albert Pyun ya sólo piensa en términos de locura.

–Me habían prometido cosas mejores –recuerda Pyun–, pero mientras esperaba a que llegaran esas cosas, a Cannon le iban saliendo estos trabajos, de presupuesto corto y rodaje a fecha fija. Y los hice. Pero cuando sólo te ofrecen cosas como *Alien from LA*, una y otra vez, empiezas a desilusionarte. Creí que nunca iba a tener oportunidad de hacer una película de clase, con un presupuesto de verdad, y actores conocidos. Pero finalmente, Menahem Golan (antiguo jefe de la Cannon, actualmente en la 21st Century) cumplió su promesa y me pagó encargándome esto.

La recompensa del director fue *Capitán América*. Y, Pyun está satisfecho con esta modesta, en comparación a otros filmes espectaculares, adaptación del supersoldado americano del cómic, creado por Joe Simon y Jack Kirby.

Pyun nos habla de su ya antiguo conocimiento, y admiración, del héroe creado en 1940:

Leía el cómic cuando era pequeño. Siempre me gustó la idea de alguien que

Personajes de Capitán América: TM & © 1990 Marvel Entertainment Group

viene de los años 40, y tiene que luchar por amoldarse a una sociedad moderna. También me gusta ese rasgo, a lo Rip Van Winkle, de haber estado congelado en el Ártico, y también el que se puedan ver las cosas desde su punto de vista –dice Pyun–. Por todo lo que sabía acerca de él, estaba seguro de que haciendo una película que se llamara *Capitán América* no caeríamos en ninguna trampa. Sabríamos qué hacer con él.

Pyun dice que su *Capitán América* es:

–Una adaptación fidelísima del cómic –y luego, hablando de esta adaptación, añade–: *Capitán América* es el tipo de película en la que el villano es increíblemente malvado, pero no secundario a lo que haga el héroe. La película empieza con el malvado cuando era niño, y termina centrándose en él. Eso, en sí mismo, ya es diferente –recalca el director–. También lo es el que tenemos a un héroe que lo es porque salva vidas, en lugar de quitarlas. El Capitán América no es un héroe porque zurre a los malos y detenga terremotos. Es alguien que logra hallar la fuerza suficiente para salvar un pequeño pedazo de mundo, no al mundo entero. Y empieza por salvar su propia alma.

El rodaje empezó en junio de 1989 y, sin contar las largas horas de rodaje y unos exteriores difíciles, el director comenta que los momentos más duros y más memorables tuvieron que ver con el asunto de los efectos especiales.

–Indudablemente, es una película con muchos efectos especiales. La escena del lanzamiento del cohete en la fábrica de bombas volantes V-1 fue pavorosa. No estaba demasiado seguro de si el trabajo de los especialistas iría bien. Tras el despegue, el cohete (mediante una combinación de grúas, mecanismos hidráulicos y cables guía) debía volar unos treinta metros por el aire, y esto conllevaba peligros reales para los especialistas. –Otras acciones trucadas le resultaron igualmente atractivas–: Las escenas con el escudo fueron muy interesantes, porque fuimos capaces de usarlo igual que en el cómic. En muchas secuencias, el escudo volaba mediante cables, pero como que Matt Salinger es un excelente lanzador de "frisbee" (disco volador), pudimos filmar gran parte de la acción sin recurrir a estos artificios. Hay una escena en la que Matt realmente lanzó el escudo y derribó con él a un motorista.

Albert Pyun se sintió atraído por el cine a edad muy temprana. A los 8 años filmaba cortos en 8 mm sobre su barriada en Hawai. Ya adolescente, trabajaba regularmente como cámara en publicidad local, documentales y reportajes industriales.

Tras graduarse en el instituto, Pyun marchó a Japón, donde trabajó en TV y en películas, aprendiendo el oficio al lado del legendario Akira Kurosawa. Llegó a Los Angeles en 1976, y andó dando tumbos durante cuatro años, hasta lograr su primer encargo: dirigir *The Sword and the Sorcerer* (La espada y el hechicero). También dirigió *The Treasure of San Lucas* (El Tesoro de San Lucas), *Lunar Madness* (Locura Lunar), *Radioactive Dreams* (Sueños radiactivos), *Dangerously Close* (Peligrosamente cerca), *Down Twisted* (Abatido y retorcido) y *Deceit* (Fraude). Pero han sido los trabajos "rápidos y sucios" como *Alien from LA*, *Viaje al centro de la Tierra* y *Cyborg* los que le han hecho merecer a Pyun su temprana (y dudosa) reputación.

–No albergaba ilusiones acerca de *Alien from LA*. Iba directamente al mercado del vídeo, y tuve que hacerla por un determinado precio, y a tiempo prefijado. Fui llamado para *Viaje al Centro de la Tierra*, ya acabado el rodaje principal. Se me dijo que tenía que ponerle un principio y un final, y que disponía de cinco días para filmarlos.

En cuanto a *Cyborg*, Pyun recuerda que fue como hacer la película de un cómic:

–Fue interesante. *Cyborg* empezó en un principio siendo *Masters of the Universe II* (Masters del Universo II), y tenía que ser una película con un tono muy americano. Pero Jean Claude Van Damme fue metido en el reparto justo en el último minuto. *Bloodsport* (Deporte sangriento) había sido un éxito para la Cannon, y la compañía estaba deseosa por meterlo rápidamente en otra película.

El director Albert Pyun tuvo que persuadir al actor Matt Salinger de que interpretar al Capitán América no le encasillaría en papeles de superhéroe.

Pyun (a la izquierda) dice que su *Capitán América*: "es una fidelísima adaptación del cómic".

Todas las fotografías de Capitán América: © 1990 21st. Century Productions N.V. y Marvel Entertainment Group

Tuvimos que adaptar el guión a él. No tuvimos mucho tiempo, y yo no creía que la película llegara a funcionar muy bien. Pero ingresó diez millones de dólares y le dio a la Cannon unos ingresos rápidos, que es lo único que buscaban.

Ahora, tras *Captain America*, Pyun anda tras nuevos proyectos:

–Hace poco, Marvel me mandó el guión de *Dr. Strange*, para que le echara un vistazo. A estas alturas no podría decir nada, porque no hay nada concretado, pero lo que he leído me parece muy interesante. También estoy meditando la idea de hacer una película futurista sobre el "surfing" en Hawai. La mejor manera de describirla sería: es como un *Silver Surfer* (Estela Plateada), pero en terrestre. Y también estoy considerando otro par de cosillas.

La película da igual protagonismo a su villano, el malvado Cráneo Rojo (Scott Paulin)

PROJECT CAPTAIN AMERICA

DECLASSIFIED

Por WILL MURRAY

LA VERDAD REVELADA:
COMO FUE CREADO EL CAPITAN AMERICA

Hace ya 50 años, el Capitán América nació de las hábiles manos de Joe Simon y Jack Kirby. Kirby era el dibujante del lápiz y Simon hacía de guionista y pasaba la tinta. Ambos acababan de llegar a la Timely Comics de Martin Goodman, tras abandonar la Fox, donde habían creado a *Blue Bolt* (Rayo Azul).

Goodman quería un nuevo héroe que engrosara las filas de la Timely, que por aquel entonces contaban a *Human Torch* (la Antorcha Humana) y *Submariner* (Namor). Así que echó mano de su nuevo director de cómics, Joe Simon. Goodman y Simon barajaron muchas ideas. Y una de las cosas que nunca se han dicho sobre el Capitán es que el héroe llegó de complemento.

—Primero tuvimos al villano —recuerda Joe Simon—. Y después vino el Capitán América. Todos andaban locos buscando malvados que fueran interesantes. Ya sabes que Bob Kane y Bill Finger iban logrando algunos muy interesantes, que les ayudaban a vender. Pensé sobre el tipo de villano que debía crear; tenía que ser alguien a quien todo el mundo odiara, y si alguien era odiado de veras, ése era Adolf Hitler. ¡Ya teníamos al malo!

Con las nubes de la guerra en el horizonte, la elección de Adolf Hitler como antagonista sólo tendría sentido con un héroe que simbolizara el espíritu de la nación. Lo que no era una idea nueva —admite Simon.

—En ese tiempo, todo el mundo intentaba crear nuevos héroes y nuevos éxitos. Archie Comics tenía a The Shield (El Escudo), que era muy flojo. Pensamos que no sabían hacer superhéroes... ¡y así siguen! La auténtica razón por la que creamos a Capitán fue porque América vivía en un delirio patriótico.

Muchas historias del cómic afirman que Simon y Kirby fueron los cocreadores del personaje, y que Kirby había diseñado al familiar enmascarado rojo, blanco y azul, pero no lo recuerda así Simon:

—Kirby no lo creó. Fuimos Martin Goodman y yo. Él y yo lo discutimos; para cuando llegó Kirby a esto, ya teníamos algunos bocetos.

Simon aportó el nombre, Capitán América, e hizo un esbozo de su traje. El héroe vestiría en plan romántico, con un casco-máscara azul ornado con una gran "A", y alas, inspiradas en Mercurio, en sus sienes. Y llevaría un escudo con las barras estadounidenses.

Ya con esta idea, Simon se la dió a su mejor dibujante de lápiz, Jack Kirby, que quedó encantado con la misma, y le añadió algunos refinamientos de cosecha propia.

—Superman ya empezaba a hacerse una fama —recuerda Kirby—. El mundo, o al menos los EE.UU., empezaban a darse cuenta de la nueva moda que eran los superhéroes. Joe y yo pensábamos

45 Thrilling Pages of CAPTAIN AMERICA
SENTINEL OF OUR SHORES!
PLUS OTHER GREAT FEATURES!
U.S. MUNITIONS WORKS
10¢
SMASHING THRU, CAPTAIN AMERICA CAME FACE TO FACE WITH HITLER . .
U.S.A.
SABOTAGE PLANS FOR U.S.A.
Also CAPTAIN AMERICA'S YOUNG ALLY, BUCKY

A Simon no le importó que los Estados Unidos no hubieran entrado aún en la guerra: el Capitán se enfrentó con "el único hombre que el mundo entero odiaba": Adolf Hitler.

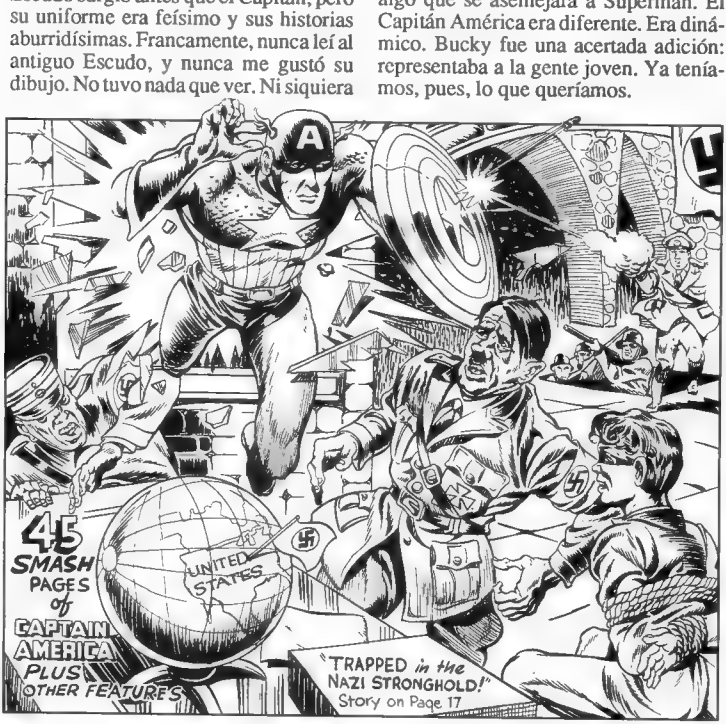
que era el momento y creamos nuestros propios superhéroes. El Capitán América fue el que nos dió mejor resultado. Fue un concepto revolucionario. Por eso salió adelante. Era lo que pedía la época.

Quizás fuese la génesis más extraña que pudiese tener un superhéroe, pero el resultado fue uno de los personajes más duraderos del cómic... y uno al que Simon y Kirby volvieron más de una vez, aunque para ello a veces tuvieran que reinventarlo de nuevo.

Se ha especulado sobre si Shield tuvo influencia en la creación del Capitán América, una sugerencia que ambos autores rechazan.

—Ninguna —afirma Simon—. El Escudo surgió antes que el Capitán, pero su uniforme era feísimo y sus historias aburridísimas. Francamente, nunca leí al antiguo Escudo, y nunca me gustó su dibujo. No tuvo nada que ver. Ni siquiera llegamos a tomarlo en consideración.

—Nuestro negocio no era el de la venta de antigüedades. Íbamos a hacer algo que vendiera, y lo que vendía era algo que se asemejara a Superman. El Capitán América era diferente. Era dinámico. Bucky fue una acertada adición: representaba a la gente joven. Ya teníamos, pues, lo que queríamos.



Arte del *Capitán América* clásico: Jack Kirby y Joe Simon.

El primer número de *Capitán América* llegó a los quioscos de la nación el 20 de diciembre de 1940, un año antes del ataque a Pearl Harbour. El primer número se reimprimió varias veces, y el Capitán fue el primer superhéroe que se ganó su propia serie sin necesidad de aparecer antes en otro cómic.

Quizás lo que más llamó la atención de los lectores de 1940 fue la portada. ¡Mostraba al Capitán América pegándose nada más y nada menos que con Adolf Hitler en persona! Usar a un dictador real como malvado en un cómic era inaudito, pero era parte del pseudorealismo, convertido en "marca de fábrica", de Simon y Kirby.

Captain America Comics N.° 1 se agotó. Pronto estaba vendiendo un número de ejemplares que alcanzaba una cifra de seis dígitos. Joe Simon había tenido éxito al "crear" a un villano tan popular como cualquier enemigo de Batman.

—Creo que, por ese entonces, el Capitán se vendía mejor que Batman. O andaban empatados. Ambos vendían por millones.

Mirando el legendario número 1 (en el que el débil Steve Rogers, rechazado por el ejército, ingiere la fórmula secreta y se convierte en el supersoldado por exce-

Gracias a un competidor, el Capitán América tuvo un escudo nuevo en su segundo número, y éste era mejor para derrotar a Alemania.

lencia, el Capitán América), Simon observa, ahora con ojo crítico, su propio trabajo.

—Personalmente, no creo que la historia de su origen sea tan original. Pero yo tan sólo quería empezar y que se pusiera su traje de Capitán América. Aunque me gustó lo del trasfondo militar, porque se estaba incubando una guerra.

El reparto se completó con el Sargento Duffy, Betty Ross, y el compañero juvenil del Capitán América, Bucky Barnes, que recibió el nombre de un antiguo compañero de colegio de Simon.

—En el equipo de basket de mi colegio había un chico llamado Buck Pierson. Solíamos llamarle Bucky.

Cuando apareció el segundo número, el Capitán todavía andaba a la greña con Hitler, pero dos elementos de su vestuario fueron cambiados sin ninguna explicación. Su máscara estaba ahora unida al traje, cubriendo el cuello, antes expuesto; y su escudo triangular se trocó en redondo, recordando un "frisbee" (un disco de lanzar) a rayas.

—Así quedaba más heroico que con parte de la piel al aire —dice Simon sobre el cambio del casco—. Y además, cuando hacías dibujos pequeños, no te tenías que preocupar del color.

La historia del escudo redondo es otro de los secretos del cómic

—Fue a causa de John Goldwater —dice Simon estrujando su memoria—. Goldwater nos amenazó con un pleito, porque dijo que el escudo era una copia del de The Shield. Lo hicimos redondo y resultó que nos gustaba más, porque podíamos lanzarlo.

Goldwater era el editor de MLJ Group, cuyo personaje, The Shield, llevaba un poco manejable escudo triangular, que le protegía de la clavícula al bajo vientre. A causa de su queja, se hicieron rápidas correcciones en el arte, para incorporarlas al segundo número. Kirby también está de acuerdo en que el cambio fue para mejorar

—Siendo triangular, los usos son limitados —explica Kirby—. Un escudo redondo es como un disco. Hay toda una serie de cosas que puedes hacer con un disco que no puedes hacer con un objeto tringular. Puedes rodarlo, puedes lanzarlo. Podemos usarlo de muchas maneras.

—No hubo mayor problema en cambiarlo —añade Simon.

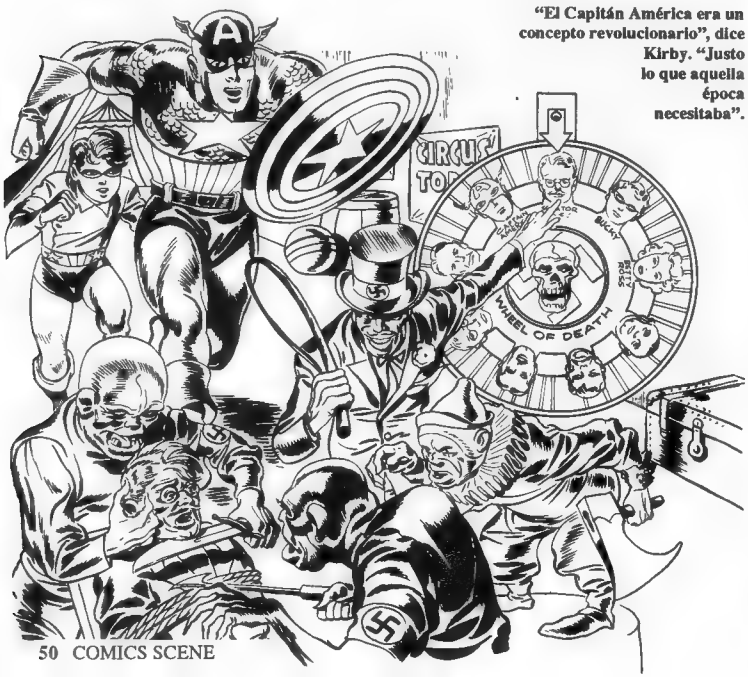
Puesto que el Capitán América usaba a menudo su escudo para protegerse de las balas, su camiseta de cota de malla se usó rara vez con la función a la que estaba destinada.

—Intentábamos que fuera diferente —dice Simon de la cota de malla—. Era un arma defensiva, como un chaleco antibalas. Pero muchas veces olvidábamos usarla.

Instados a recordar sus historias favoritas del Capitán, ambos dan respuestas idénticas, centrándose los dos en el personaje que rápidamente reemplazó a Hitler como el más mortífero enemigo del Capitán.

—¡Cielos, no había pensado en ello en todos estos años! —admite Kirby—. Red Skull es alguien a quien nunca podré olvidar. Cráneo Rojo era, simplemente, un modo diferente en que presentar a un nazi. Era un anti-héroe, y tan importante como el propio héroe.

—Sólo era un tipo grotesco —tercia Simon— No habían en él conceptos profundos.



"El Capitán América era un concepto revolucionario", dice Kirby. "Justo lo que aquella época necesitaba".

Tras diez muy satisfactorios números, respaldados por guionistas como Ed Herron y entintadores como Al Avison, Charles Nicholas y otros, Simon y Kirby se cambiaron a la DC Comics, para colaborar en los *Boy Commandos* (Los chicos comandos).

El Capitán América continuó, pero, sin el toque distintivo de Simon y Kirby, le faltaba el fuego que lo hacía un superventas del cómic. Simon da a los vibrantes lápices de Kirby el mérito del éxito logrado:

—La primera vez que vi su trabajo —dice Simon de Kirby—, me pareció fantástico. Pensé que el Capitán iba a ser superior a todo lo antes publicado. Nuestros cómics tenían más vida que los otros. Los otros parecían personajes de papel. El nuestro parecía real.

Simon y Kirby continuaron su afortunada colaboración en los años 50, trabajando en una serie de títulos populares como *Young Romance* (Amor Joven), *Black Magic* (Magia Negra), *Captain 3-D* (Capitán Tres Dimensiones), *Boy's Ranch* (El rancho del chico), y muchos otros, algunos publicados por ellos mismos.

Luego, en 1953, Timely revivió al Capitán América, tras un paréntesis de cuatro años, para hacer de él un cruzado contra el comunismo.

—Estábamos realmente amargados por no tener los derechos del Capitán —comenta Simon con franqueza—. Así que nos dijimos que íbamos a emseñarles cómo se hacía el Capitán América, otra vez. Y así creamos *Fighting American* (El Luchador Americano). Creímos que la Timely iba a demandarnos, pero no lo hizo.

Fighting American no era más que el Capitán América adaptado a la época del "Terror Rojo". Pero tras aparecer el primer número, el senador Joe McCarthy y su "caza de brujas" anticomunista cayó en descrédito, dejando a Fighting American en el barco de la demagogia, que ya se hundía.

—El primer número era como el de *Captain America*, muy patriótico —recuerda Simon—: Pero nos dimos cuenta que habíamos sido demasiado estúpidos, demasiado ingenuos. Cambiamos el estilo, añadiendo un montón de bromas. Esa resultó ser una de las mejores bazas del cómic. Nos divertimos mucho con él.

Vestido con un traje como el del Capitán, pero puesto al día, el Luchador Americano peleó, sin excesivo conven-

cimiento, contra enemigos como Poison Ivan (Iván el Venenoso) o Rhode Island Red (el Rojo de Rhode Island). Y se ha convertido en una figura de culto por derecho propio (hasta ha sido recopilado, en los EE.UU., en un volumen formato novela gráfica).

—*Fighting American* es una sátira de nuestra propia forma de ser —puntualiza Kirby—. Es casi una bufonada. Una especie de cachondeo sobre todo eso del patrioterismo.

Al igual que su predecesor Steve Rogers, el esquelético Nelson Flagg fue seleccionado para convertirse en un agente de los EE.UU. "fabricado especialmente". Su mente fue transplantada al rehabilitado cuerpo de su hermano asesinado. Flagg se convierte literalmente en su hermano Johnny. Era un concepto novedoso, pero nunca se profundizó aparte de la narración de su origen.

—Estaba tan interesado en hacer mi trabajo habitual de héroes y villanos —dice Kirby con una cierta pena—, que me dejé eso atrás.

Ni Fighting American ni el Capitán sobrevivieron más allá de 1955, debido a la caída del sector provocada por las investigaciones del senado sobre la violencia en los cómics.

Y ambos eran memorias ya casi olvidadas, en 1955, cuando Simon y Kirby se reunieron para crear a un nuevo superhéroe con barras y estrellas.

Irónicamente, fue John Goldwater, que había rebautizado a su compañía Radio Comics, quien les llamó para que revivieran a su largo tiempo difunto The Shield. Pero este Escudo ya no era el agente del gobierno original, llamado Joe Higgins. El nuevo Shield era Lancelot Strong, el resultado de un experimento, en su niñez, que buscaba desarrollar el potencial humano. En posesión de extraños poderes como el lanzar rayos, volar, la invulnerabilidad y la supervelocidad, que ninguno de sus antecesores tuvo, era un clon de Steve Rogers, sirviendo a ese Ejército de tiempo de paz, y metiéndose en líos con el Sagento Hardrock, que también se parecía bastante a la antigua némesis de Rogers, el Sargento Duffy. Lo único que le faltaba era un compañero juvenil y un escudo.

A Simon le molestó tener que hacer un refrito con lo que le parecía un personaje bastante flojo.

—Fue de lo peorcito de nuestro repertorio. Pero John Goldwater quería que se lo hiciéramos. Nos dijo "quiero un cruce entre el Escudo y el Capitán América". Quería otro Capitán América, y eso es lo que obtuvo. No es precisamente nuestro personaje favorito.

Pero Kirby estaba feliz con el trabajo.

—Es el tipo de personaje que hacía mejor —recuerda Kirby—. Y no quise desviarme de eso. Sabía que vendería, y vendió. Sabía que yo lo haría bien, y quedó muy bien.

Would BUCKY'S be another terrible death in the Chamber of Horror, or would CAPTAIN AMERICA be in time?
10¢
COMICS
HOTEL OF HORROR
REGISTER OF DEATH

Arte y Personajes del *Capitán América*: TM y © 1990 Marvel Entertainment Group.

La saga completa del Capitán de Simon y Kirby ha sido recopilada, en los E.UU., en dos volúmenes de lujo publicados por la Marvel.

De todas formas, *The Double Life of Private Strong* (La doble vida del Soldado Strong) fue cancelada tras dos números, y no porque no se vendiera... sino porque, irónicamente, la DC Comics amenazó con un pleito... ¡afirmando que el nuevo y superpoderoso Shield era demasiado parecido a Superman!

Simon y Kirby se separaron una vez más. Y, aunque volverían a colaborar, éste sería el canto del cisne de sus héroes patrióticos.

Kirby volvió a trabajar para la Timely, ahora conocida como Marvel Comics, con un nuevo compañero como guionista: Stan Lee. Juntos, lanzaron una nueva ola de personajes, comenzando con *Fantastic Four* (Los Cuatro Fantásticos), en 1961. Pero el retorno de Namor llevó a Lee a pensar que sería factible resucitar a los viejos héroes de la Timely. Tras una historia de prueba, en la que la nueva Antorcha Humana combatía con un falso Capitán América, el héroe de la estrella volvió en persona a las páginas de *The Avengers* (Los Vengadores), en 1964.

A pesar de contradecir las historietas de después de la guerra, en esta reaparición del personaje Lee y Kirby revelaban que el Capitán había desaparecido al final de la Segunda Guerra Mundial, durante un fallido intento de rescatar a su amigo Bucky Barnes. El chico había sido atado a un cohete, que al estallar había acabado con la vida del bravo muchacho.

El Capitán América cayó al océano, quedando hibernado hasta que Namor lo descubrió, congelado en un bloque de hielo, empezando la cadena de acontecimientos que acabarían en su despertar del estado de animación suspendida. Al contrario que en la película de próximo estreno, el Capitán fue revivido por los Vengadores, y pronto vengó la muerte de Bucky, que no había sido causada por su perenne enemigo, Cráneo Rojo, sino por el Barón Zemo.

La muerte de Bucky Barnes fue traumática pero necesaria, en opinión de Kirby.

—Era terrible, pero había que hacerlo —afirma Kirby—. E ilustra el que, realmente, puede producirse una circunstancia como ésta. Bucky murió de una forma muy emotiva, y a mí, personalmente, me afectó mucho. Esperaba que al lector le pasara lo mismo, porque quería que fuera un elemento de realidad. Esto daría a la historieta un tinte de veracidad. De he-

cho, el matar a Bucky fue como escribir una editorial sobre el peligro de la carrera armamentista de los cohetes nucleares. Porque podría tratarse del hijo de cualquiera. No es fácil presenciar algo como eso.

Perdido su camarada de fatigas, el nuevo Capitán se convirtió en un personaje trágico, parte superhéroe y parte Hamlet. A pesar de tratarse del mismo Steve Rogers de los 40, había sido reinventado para los años 60. Preguntado Kirby acerca de si estaba de acuerdo con la inclinación trágica del Capitán dada por Stan Lee, en principio elude dar una respuesta directa.

—Bueno, no sé hasta qué punto eso es influencia de Stan. Eso es algo que habrá que preguntárselo a él. Yo no puedo contestar por Stan —y añade Kirby—: No puedo comentar ese estilo de escribir. Sólo puedo decir que hice lo mejor que supe las ilustraciones, y que éstas siempre reflejaron mis técnicas de dibujo y mis propias vivencias. Sobre los diálogos de Stan Lee, habría que hablar con él. Yo no tuve nada que ver con los "bocadillos". Yo escribía la trama general y Lee ponía el diálogo. Lo que leías era de Stan.

El Capitán América acabó convirtiéndose en el líder de los Vengadores, y protagonizó sus aventuras en solitario en *Tales of Suspense* (Relatos de Suspense), escrito por Lee y dibujado por Kirby. En 1968 tenía su propia serie. Kirby se marchó más tarde, dejando al Capitán y a los Vengadores en otras manos. También dejó la Marvel. Aunque regresó en 1975, el único personaje de los "viejos" en el que trabajó fue el Capitán América. Esta vez, él mismo escribió y dibujó la serie.

Este nuevo Capitán volvió a sus raíces como un hombre nacido para la lucha, sin la instrospección de los 60, en historias tales como "El hombre que vendió los Estados Unidos", parte de un épico número para el Bicentenario de los EE.UU., que culminó en el número 200 de la serie. En muchos aspectos, había vuelto a los días de Simon & Kirby.

Acerca de si cree que sus historias en solitario se acercan más al espíritu Simon-Kirby que las de Lee-Kirby, el artista responde de manera inequívoca:

—Sí, así lo creo. Yo veo al Capitán América como lo veo a usted o a mí mismo. Nunca lo he visto de un modo diferente. Nunca podría ver al Capitán como un mal actor haciendo un papel. Yo le veo como una persona real, un hombre bajo estrés, un hombre con comportamientos exhuberantes; como vería a cualquier ser humano, en el mismo tipo de situaciones. Me encanta el ciudadano medio, y si uno lee mis cómics del Capitán, verá eso reflejado. No puedo hablar por Stan. No sé qué es lo que él intentaba hacer. Posiblemente él pueda explicarlo.

Con la película *Capitán América* filmada y lista para su estreno, la atención de los medios de comunicación se centra en el personaje. No es la primera vez que el vengador barriestrellado se ha asomado a la pantalla. En 1944, la Republic hizo un serial, sin contar con Kirby ni Simon, ni usando tampoco a Steve Rogers, ni a Bucky, ni al escudo que es como la marca registrada del Capitán. Dick Purcell le dió vida, convirtiéndole en el combativo fiscal de distrito Grant Gardner.

—Se hizo como todos los seriales que se hacían por aquel entonces —observa Kirby—. Rápido y barato. Y eso se veía en la pantalla. Los que hacían este tipo de cine tenían el tiempo muy limitado, así que tenían que entrar en materia rápido, y eso lo puede ver el espectador. Nunca vi el serial. Pero sí vi las dos películas para TV. Eran bastante más que vergonzosas.

Los telefilmes de 1970 también distorsionaron bastante el concepto original. El Capitán, interpretado por Reb Brown, se convirtió en un motorista vestido con un uniforme de tejido elástico Spandex, con un casco de moto azul, y cuyo escudo transparente servía igualmente de parabrisas de su motocicleta.

—Se la cargaron nada más empezar —bromea Kirby, rehusando decir nada más sobre la producción de la CBS.

Tampoco Simon ni Kirby tienen nada que ver con la nueva película.

—No sé qué es lo que van a hacer con él —dice Kirby—. Probablemente usen muchos de mis trucos. Tampoco me han consultado sobre el tema. Iré a verla, y ya veremos qué es lo que han hecho esta vez. Se las han apañado solos, y tengo curiosidad por ver cómo lo han hecho.

—Han puesto nuestros nombres en los créditos —interviene Simon—. Eso es todo lo que han hecho por nosotros. Esperamos que, al menos, no nos avergüencen.

Mirando atrás, hacia los últimos 50 años, Joe Simon y Jack Kirby ven la importancia del Capitán América en sus carreras de forma diferente.

—El Capitán América es algo que hicimos cuando ambos éramos jóvenes —dice Kirby—. De hecho, Joe acababa de salir de la universidad, y yo del Lower East Side. Ambos disfrutamos haciendo el Capitán América. Y lo hemos convertido en una tarea de por vida. Fue nuestra gran creación. Simbolizó toda una época. De hecho, simboliza cosas muy, muy duraderas. Ha trascendido a todos los dolores y todas las alegrías que representaron aquellos años. El Capitán era muy, pero que muy real. Bucky era real. Joe y yo fuimos muy reales en esto. La única cosa por la que discutíamos a veces era por problemas del diálogo, y aún así nos las apañábamos bastante bien.

Simon es más emotivo:

—El Capitán fue un hito más en nuestro camino. La DC no nos hubiera ofrecido tanto dinero por los *Boy Commandos* si previamente no hubiéramos creado un éxito de ventas. Lo mejor en dibujo que he hecho nunca fue en *Boy's Ranch*. Creo que es el mejor personaje que hayamos tenido, y mucha gente no estará de acuerdo con esto, fue Bullseye. Ambos cómics pertenecían al género del western. Y tanto *Boy Commandos* como *Young Romance* sobrepasaron al Capitán América en ventas, y fueron más provechosos durante más tiempo.

Aún así, Joe Simon sabe apreciar en lo que se ha convertido el Capitán América:

—El Capitán tiene un potencialidad para ser longevo, y, lo que es más importante, tiene potencialidad como estrella. Es un símbolo, un icono de nuestro tiempo, y estoy orgulloso de haber participado en su creación.

PREDATOR™

ANDA SUELTO POR N.Y.

El guionista Mark Verheiden nos explica lo que sucede cuando un cazador extraterrestre llega a la gran ciudad.

Por ERIC NIDEROST

A menudo, las películas han sido una fuente de inspiración para los cómics. Ya en los años 30, en los grandes estrenos acostumbraban a presentarse cómics, pensados para promocionar la cinta. Sin embargo, esos tebeos eran una especie de programa de recuerdo, historietas que sólo seguían el argumento de la película en cuestión. Si dejamos de un lado las adaptaciones oficiales de las películas, hoy en día los cómics asociados al cine son más independientes y presentan guiones nuevos, a menudo con personajes originales.

Dicho esto, hagámonos una pregunta: ¿estarán interesados los lectores de cómics en seguir las aventuras de un personaje con cabellos como serpientes, la cara de una piraña, sangre color amarillo fluorescente y un carácter de muy, muy mala leche? Desde luego, el guionista Mark Verheiden espera que sí. Y es que la serie *Aliens* (de próxima publicación en España por Norma) tuvo tanto éxito en los EE.UU., que la Dark Horse Comics decidió desarrollar otro proyecto basado en una película; y, como los monstruos de efectos especiales están de moda, fue elegido el filme de 1987 *Predator* (titulado en España Depredador en la película, Predator en el cómic de próxima publicación, también por Norma), como un buen candidato a su traslado al cómic en colores.

Tal como lo cuenta Verheiden, los padres de la idea fueron la Dark Horse y la 20th Century Fox. Y enseguida hicieron partícipe de la misma al escritor:

–Sospecho–reconoce Verheiden–, que esto tiene mucho que ver con el éxito de la miniserie *Aliens*, que de hecho resultó mucho más popular de lo que cualquiera de nosotros esperaba. Tanto la Dark Horse como la Fox estaban contentos, así que cuando surgió lo de *Predator*, me pidieron a mí que lo escribiera.

Depredador, la película, narraba las aventuras de un grupo de comandos, mandados por "Dutch" Schaefer (Arnold Schwarzenegger), que, durante una misión en la jungla de América Central, se encuentran con un alienígena asesino que mata seres humanos como deporte cinegético. El Predator aniquila a la unidad de Dutch, dejando al forzudo para el enfrentamiento final, hombre contra alienígena. Naturalmente, gana Schwarzenegger, pero dejando la puerta abierta para posibles secuelas.

A pesar de lo dicho, sigue en pie la cuestión: ¿por qué un cómic de *Predator*?

–Bueno–razona Verheiden–, a mí *Depredador* me pareció una película visualmente excitante. Y el filme quedaba abierto en su final, con muchos senderos aún por explorar. Yo estoy realmente interesado en la psicología de los Preda-

Para lograr derrotar al Predator, la poli tiene que aliarse con gente de la peor calaña.

tors... ¿Qué es lo que realmente están haciendo? Después de todo, son tipos lo bastante inteligentes como para ir por ahí en espacionaves; así que, ¿por qué cazan? Este es el aspecto de los Predators en el que yo deseo centrar mi atención. Ya sabemos que los cazadores buscan pasárselo bien: se emborrachan, matan animales y los despellejan. No creo que el guión de la película examinase en produndidad al Predator...

Para ser lo más original posible, Verheiden ha cambiado el escenario de las aventuras desde las húmedas junglas centroamericanas a las junglas de asfalto de Nueva York. Los desfiladeros entre rascacielos reemplazan a las forestas llenas de lianas, pero la emoción seguirá estando presente.

–Es una serie de cuatro ejemplares –explica Verheiden–, que nos habla de un tipo llamado Schaef.

Schaef es un poli, y resulta ser el hermano de Dutch. De repente, se ve enfrentado a una plaga de muertes realmente violentas, a cadáveres colgando como piezas de carne en un matadero. Naturalmente, ésta es la tarjeta de visita del Predator, pero al principio Schaef no puede imaginarse lo que está pasando.

–Schaef se encuentra con el General Philips, un personaje de la película que no sólo era amigo de Dutch, sino además su jefe. Si recuerdan la cinta, saben que Philips es el que manda a Dutch a la selva en misión de combate. El General sabe lo de los Predators y quiere ayudar a Schaef, y, no obstante, no quiere que el poli meta la pata en una situación tan delicada –Verheiden se echa a reír–. Al Gobierno de los EE.UU. le preocupa el que Schaef se esté enfrentando a los Predators. Después de todo, al final de la película, el alienígena moribundo hace estallar lo que parece ser un artefacto nuclear. Y si los Predators dicen: "Oh, ¿así que ya no queréis jugar?" y hacen estallar un artefacto nuclear en pleno Nueva York, eso puede crear algunos problemas...

El guionista de cómics enfatiza el que Dutch no aparece en la miniserie *Predator*, ni siquiera en un papel como artista invitado. Schaef tendr que apañárselas

Arte de *Predator* Chris Warner

Cansado de cazar en las junglas, este nuevo Predator llega a la ciudad, en donde se enfrenta al hermano de Dutch.

Personajes y logo del filme *Predator*: TM & © 1989 20th Century Fox

Nada de prosa prolija para explicar los motivos del cazador: sus acciones hablan por sí mismas.

sin los prominentes bíceps y asombrosos deltoides de su hermano.

–En mi narración –dice Verheiden–, Dutch ha desaparecido, y realmente no sabemos qué le ha sucedido. ¡Ni lo vamos a averiguar! Yo veo a Schaef como un poli duro, que no deja que nada se interponga en su camino.

Una cosa es segura, y es que la actual obra *no* incluirá un viaje al planeta de origen del Predator. Esto dependerá de la recepción que reciba la miniserie... y sus ventas.

–Si tiene éxito –nos hace notar su autor–, quizá exploremos el mundo de los Predators. Y una cosa que quiero hacer notar es que, en las viñetas, no tenemos bocadillos ni de palabras ni de pensamientos para los alienígenas. En la película, el Predator no hablaba, sino era ya hacia el final, y para imitar burlonamente a Schwarzenegger.

En nuestra conversación, Verheiden utiliza tanto el singular, Predator, como el plural, Predators. ¿Es esto un desliz de su lengua o es que vamos a tener a toda una manada de alienígenas de caza?

–Bueno –dice precavidamente–, digamos que, por el momento hay uno... pero pueden aparecer más.

Verheiden ha tenido también que enfrentarse con uno de los problemas básicos de la película... y es que, a diferencia de los seres de *Aliens*, que no parecen tener una civilización propia, los Predators poseen un alto grado de sofisticación tecnológica. Y la cuestión es: ¿cómo una especie capaz de viajar por el espacio *no* puede reconocer a los seres humanos como otros seres racionales, con una tecnología propia? ¿Por qué nos consideran, tal como lo dice Verheiden, como "simples bichos"?

Sin dudarlo, el autor atribuye esta ceguera de los Predators a su "arrogancia, total arrogancia". Probablemente, nos consideran algo así como simios. Cierto, los simios no construyen bombas nucleares ni viven en rascacielos, pero, sea como sea, esos seres no tienen la menor compasión por los seres humanos. La caza es, para los Predators, su tiempo de ocio; es un: "¡Venga, vamos a matar unos cuantos humanos, beber su cerveza terrestre y, si nos apetece, prender un fuego de acampada en lo alto del Empire State Building!"

Al mismo tiempo, la imagen que pinta de la Gran Manzana muestra que tiene el corazón podrido:

–Mi premisa –nos dice–, es que en el Nueva York de hoy en día mucha gente anda armada por motivos de seguridad, y eso es exactamente lo que buscan los

No parece que las cosas le vayan muy bien a Scahef en su lucha con el cazador llegado de las estrellas.

En la jungla de la nueva África, el Hombre Enmascarado habrá de respetar sus nuevas limitaciones.

Predators... Miren, a los Predators les encanta el reto, les gusta correr algo de riesgo. Y no sólo van a por las presas más obvias: las bandas callejeras, los camellos y similares... también se enfrentan a otras presas menos evidentes. Por ejemplo, en el primer ejemplar hay una escena en la que el Predator se mete en un vagón del metro lleno de ejecutivos, auténticos tipos de los de Wall Street. Al principio no tiene sentido... ¡luego se descubre que cada ejecutivo lleva un arma!

Claro que, al ir acabando con todos los indeseables de la sociedad: los capos de la droga, los matones callejeros, los miembros de las bandas y los traficantes, parece como si los Predators le estuvieran haciendo un favor a Nueva York. Esta ironía queda al descubierto cuando Schaef busca, en vano, aliados para su cruzada solitaria:

–Pasa un mal rato –nos revela Verheiden–, porque sus compañeros de la Policía no quieren creer lo que realmente está sucediendo. Y, para luchar con los Predators, se ve obligado a aliarse con la peorcita gente de la ciudad, tipos realmente de lo más bajo y sucio. ¡Tiene que unir sus fuerzas con una gente a la que preferiría detener!

Aunque concede que *Predator* tiene un "tono sarcástico, cínico", su historia es menos claustrofóbica y hosca que la de la serie *Aliens*. Lo cual no significa que no disfrutase escribiendo *Aliens*:

–Me encantó hacerla –admite–, y me gustó mucho el arte de Mark Nelson en esta serie. Pero *Aliens* era una especie de drama oscuro, psicológico, y el artista de *Predator*, Chris Warner, y yo decidimos que en esta historieta no íbamos a ir por ese camino, que iba a ser un relato más de pura acción.

Se está preparando una secuela fílmica de *Predator*, pero a Verheiden no le preocupa mucho el si va a pisar o no algunos juanetes de cineasta:

–La 20th Century Fox se leía con mucho cuidado mis guiones, y, si hubiese estado chocando con ellos en lo que se refiere a posibles guiones cinematográficos, ya me lo habrían dicho. Por el momento, han aprobado lo que he hecho con *Predator*, tal cual antes aprobaron lo que hice con *Aliens*.

Verheiden también tiene su propia secuela:

–He hecho la segunda serie de *Aliens* para la Dark Horse. En la primera la Tierra estaba muy liada, con una especie de psicosis de masas que llevaba a la gente a creer que la Reina de los Aliens era un dios, etcétera. Esta nueva serie trata de lo que sucede en una Tierra infestada de Aliens... pero eso no es todo –nos hace sufrir Verheiden–: ¡Un reto totalmente nuevo surge en el espacio, algo absolutamente distinto al problema de los Aliens!

Recientemente, a Verheiden le dieron la dirección de la nueva serie de la DC: *Phantom* (El Hombre Enmascarado). Este personaje ha sido, durante décadas, un habitual de las tiras de periódicos, pero el autor espera que, en formato de cómic, atraiga a todo un nuevo público:

–Hay un par de cosas del Phantom –observa–, que me atraen mucho: una es que no tiene superpoderes. ¡Oh!, he escrito guiones para superhéroes, y no es que no me gusten... pero es que no puedo comprenderlos *emocionalmente*: si uno tiene poderes ilimitados, las cosas le son fáciles, puede resolver muchos problemas. El Hombre Enmascarado es mucho más comprensible: es un hombre obligado por su pasado, por 21 generaciones de ancestros. Y sigue el legado familiar; no tiene elección, lo cual da un ángulo muy interesante a la historia.

Con esta serie Verheiden también piensa informar, al tiempo que divertir, presentando problemas conterporáneos de África, como el de los vertidos de productos tóxicos que allí hacen las naciones industrializadas. Y, siendo el Hombre Enmascarado un blanco, tendrá que evitar todo lo que huela a neocolonialismo. Pero la difícil tarea no asusta a Mark Verheiden. Ante este nuevo reto y ante la creciente posibilidad de que su personaje *The American* llegue a las pantallas, afirma:

–Realmente, sólo puedo decir que estoy muy complacido.

IN THE DARKNESS, THERE'S NO SUCH THING AS COLOR OR RACE. THE ONLY MEASURE OF A MAN IS HIS SOUL--
HOW DO YOU LIVE WITH YOURS?
IT'S OVER, PARKER.
OVER? IT HASN'T EVEN STARTED.
18

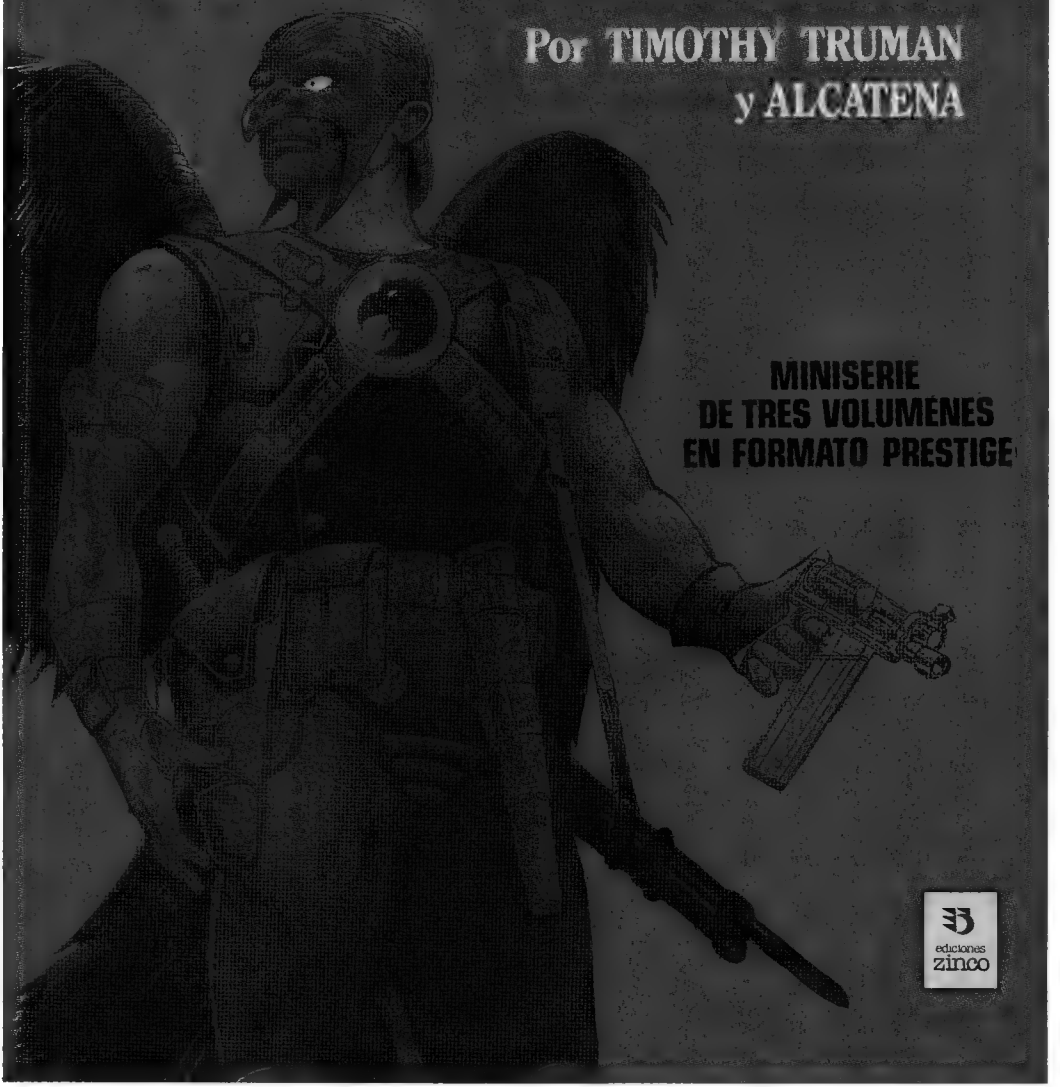
Arte del *Phantom*: Luke McDonnell, © 1989 DC Comics, Inc.

Además de hallar un nuevo clima político y económico en África, el Phantom tendrá que cargar con la larga tradición familiar: 21 generaciones de justicieros enmascarados...

Viaja a un mundo donde conviven
las nobles leyendas y la opresión más brutal
Viaja a...

HAWKWORLD

Por TIMOTHY TRUMAN
y ALCATENA



MINISERIE
DE TRES VOLUMENES
EN FORMATO PRESTIGE

ediciones zinco

No hay que preocuparse por George Perez. Todavía no está fuera de combate.

Por Patrick Daniel O'Neill

Arte: George Perez/NY Daily News Magazine

PERO, ¿COMO PUEDE CON TODO?

"Quise trabajar con Superman porque fue uno de los primeros personajes que me fascinaron cuando era niño", nos dice George Perez acerca de su trabajo con el Hombre de Acero. "Había algunos detalles en los mitos de Superman en los que quería adentrarme, particularmente su herencia kryptoniana."

Perez fichó en el equipo de Superman tras la inesperada marcha de John Byrne, que había acometido una aplaudida renovación del personaje, tras *Crisis on Infinite Earths* (Crisis en Tierras Infinitas, maxiserie publicada en España por Zinco), en la que se "simplificó" el Universo DC. Perez, que se ganó la fama por hacer lo mismo con *Wonder Woman* (La Mujer Maravilla, publicada por Zinco), no estaba del todo de acuerdo con los cambios introducidos por Byrne, aunque le gustaban algunos de ellos:

–De todas las cosas que hizo Byrne para renovar al personaje, creo que la más elaborada era su versión de Krypton: muestra su amor a la ciencia ficción. Mucha gente no estuvo de acuerdo con esta visión, pero era la suya. Hizo a Krypton totalmente diferente de la Tierra, aunque ya no fuera una utopía. Estaba bien planteado; aunque creo que el resto de cambios introducidos por John estaban poco ligados, era un cambiar por cambiar, sin ningún motivo concreto –Perez continúa con su disquisición–: El problema con Krypton, a diferencia de la Isla Paraíso en Wonder Woman, es que Superman no puede regresar allí. Todo lo que John le añadió fue para dar riqueza a la historia: no podemos utilizarlo porque el planeta ya está destruido. Pero al crear el *Eradicator* (el Erradicador, un dispositivo kryptoniano descubierto por Superman en su reciente exilio espacial) podemos hacer referencia a Krypton en los guiones actuales, y tratar a Superman como un extraterrestre llegado de otro planeta. Aunque se haya criado en la Tierra, es el último hijo de Krypton. No hay ninguna manera de que vuelva a haber otro kryptoniano puro. No queda ningún kryptoniano vivo, con el que aparearse y tener descendencia.

Sobre estos temas que Byrne no tuvo

en cuenta, y en los que Perez no está de acuerdo, al menos hay uno al que George ha podido contruibuir en restaurar: la Fortaleza de la Soledad.

–Creo que olvidando la Fortaleza de la Soledad perdimos algo de lo que hace a Superman único –señala Pérez–. No creo que fuera necesario ese cambio. La recreación de un personaje cualquiera consiste en quitar todo aquello que, la mayoría, considera erróneo en él. En Wonder Woman había muchísimas cosas que no ligaban con el personaje. Pero con Superman, la mayor parte del material ha sido tan asumido por los lectores como parte del mito que no le envidio a John el trabajo de alterarlo. Casi todos los cambios hechos han sido criticados por alguien, y yo mismo creo que fue algo demasiado lejos con algunos, como si estuviera pensando: "Esto le va a sentar como una patada a una serie de gente..."

La solución de Perez fue volver a las raíces del Hombre de Acero.

–Cuando hice mi primer número de *"Action Comics"* (la serie original donde aparece Superman), que es el único en el que también hice el guión, de nuevo asumí todos los tópicos: "no me llames jefe", "es un pájaro, es un avión...", y todo eso. Tuve que cambiar lo de "más rápido que una bala" por "más rápido que un cohete", porque no hay tiros en la historia.

Y, sin embargo, tras hacer estas contribuciones, Perez se ve ahora apartándose progresivamente de Superman, y esto es algo que, sobre todo, le viene impuesto por imperativos de tiempo.

–Ya no formo parte del equipo de Superman en lo que a crear las historias se refiere. En *Action Comics* hago los desarrollos, a pequeña escala, y me cuido especialmente de las figuras clave, dibujándolas a su tamaño. Básicamente, soy el responsable del desarrollo y el secuenciado. Después, Kerry Gammill amplía mi trabajo a tamaño normal, y lo completa, para pasárselo a Brett Breeding. Así que, cuando le llegan a Brett las páginas, dos artistas han estado ya trabajando en ellas. Él se encarga de finalizar el lápiz y entintado. El trabajo de Kerry es un paso adicional. Al principio, yo hacía unos bocetos muy a vuela pluma, a tamaño real, pero eso me llevaba más tiempo del que quería emplear –admite Perez–. Cada vez tengo menos que ver en los comics de Superman, pero de esta manera aún sigo estando metido en ello. Los guiones de Dan Jurgens para *Adventures of Superman* (Las Aventuras de Superman) aún están entretejiendo ideas que se me ocurrieron a mí para el origen de la nueva Fortaleza de la Soledad. La fortaleza estará terminada en el número 461 (americano), número que yo pienso entintar. Los lectores verán cumplida la promesa de una Fortaleza de la Soledad de Perez, porque Dan la está diseñando y yo le estoy dando los retoques finales.

THAT AIN'T NO HURRICANE, JESSE!
IT'S SUPERMAN
AND I FOR ONE AM GLAD TO SEE HIM!
YEAH! AND FROM WHAT I HEAR, HE'S BEEN THE BANDAGE WHAT'S HELD THIS TOWN TOGETHER THE LAST DAY OR SO!
BUT EVEN HE CAN'T BE EVERYWHERE AT ONCE!

Todos los personajes de Superman y Wonder Woman son Marcas Registradas y Copyright 1989 de la DC Comics. Arte: Dan Jurgen/George Perez.

Imposibilitado para controlar el destino de Superman él sólo, Perez piensa que haría bien en retirarse de las aventuras del Hombre de Acero.

Además de la falta de tiempo, hay otros factores que obligaron a Perez a compartir las riendas de diversas colecciones. "Entre otras cosas, me he apartado porque no quería que mi ego suplantara la importancia de Superman. No es que desacredite a otros creadores en los comics de Superman, especialmente a Jerry Ordway y Roger Stern, pero he tenido problemas al no gozar de la misma autonomía que tuve con Wonder Woman. La política editorial en los

UH-OH.
WHAT IS IT?
HOW ABOUT WE FLY SOMEPLACE A BIT MORE PRIVATE.
YOU LOOK UNCOMFORTABLE, AND I NEED TO TALK TO YOU ABOUT SOMETHING.

Artes: Chris Marrinan/Steve Montano

Insatisfecho por como resultó el romance de Superman y Wonder Woman, Perez intentó cambiar su relación.

Arte: Tom Grummett/Bob McLeod. Primeras maquetas: George Perez

Todos los personajes de Los Nuevos Titanes: Marca registrada y Copyright 1989 DC Comics Inc.

Tras *A Lonely Place of Dying*, Perez ya ha contribuido a los mitos de cada uno de los "tres grandes" de DC

EE.UU. para con Superman es que las tres series americanas estén unidas en el tiempo. Mientras trabajaba en la historia de la Fortaleza de la Soledad, quise tener a Superman en exclusiva para unos cuantos números, con lo que dejé a los demás autores en la disyuntiva de no poder hacer nada con él. Podrían haber realizado sus historias, simplemente diciendo que tenían lugar antes o después de la mía pero el director, Mike Carlin, quiso mantener la linearidad. El artista pasó seis meses haciendo los guiones generales del héroe más antiguo de la DC. Muchos otros autores hubieran afirmado que se trataba de un trabajo ímprobo, debido a lo familiar del personaje. Perez dice que fue afortunado al empezar ese trabajo tras las revisiones de Byrne sobre Superman.

–No hubiera sido tan fácil, con toda esta historia detrás. Pero en el caso de Krypton, me encontré con algo que no había sido explorado a fondo. El hecho de que la historia conocida de Krypton estuviera tan fragmentada me permitía darle giros que, de otra forma, hubieran sido imposibles.

Perez prosigue su análisis:

–En el caso de Superman, o de cualquier otro superhéroe, lo que encuentro más interesante no es el personaje principal, sino cómo los otros personajes se ven afectados por él, y qué es lo que piensan de él. Los personajes secundarios cobran mucha más importancia. Así, cuando Superman ha terminado con su enésima batalla, puedes apartarte de él y concentrarte en Jimmy, Maggie o Lois. Además, cuentas con la ventaja de poder dar algunos giros nuevos, como con la recreación que hicimos de Jimmy Olsen/Elastic Lad (el Chico Elástico), ya que, ahora, no se trata de una leyenda grabada en piedra, inalterable.

De hecho, incluso una de las contribuciones de Perez a las señas de identidad de Superman, su uniforme, ya ha sido alterada:

–Había dos formas de pensar al respecto –puntualiza Perez, hablando de la capa indesctructible del superhéroe–: Mi idea original era que consiguiera la capa en la Tierra, en una empresa que hace trajes para otros héroes, y que luego descubriera que ésta es propiedad de la LexCorp. Pero como ya lo había dibujado de vuelta a la Tierra con capa nueva, y además Jerry Ordway había hecho la secuencia del gladiador, con la capa rota... resultaba que Superman tenía que haber obtenido la capa mientras estaba en el espacio. Entonces, mi segunda idea fue que le hubieran dado la capa como recompensa por haber derrotado a Mongul, y para dotarle de algo que fuera reconocible en otros planetas. Pero resulta que ya habían hecho que el Eradicator creara el traje completo, con capa y todo... Ése era el tipo de compromisos que empezaron a hacerme sentir incómodo. Había mucha gente trabajando en ello, y cada uno con una orientación distinta.

Completado recientemente el "cross over" de Batman y los Nuevos Titanes, *A Lonely Place of Dying* (Un lugar solitario para morir, publicado por Zinco), Perez ya ha podido contar aventuras de cada uno de los personajes más famosos de DC: Superman, Batman y Wonder Woman.

–Habiendo hecho *Crisis en Tierras Infinitas*, he trabajado absolutamente con todos los héroes, aunque no en sus colecciones habituales. Naturalmente, deseaba trabajar con los tres personajes principales del Universo DC, que además celebran sus 50 aniversarios uno tras otro –admite Perez–. Preparé las historias de Batman con Marv Wolfman porque él me lo pidió, ya que, de todos modos, estábamos trabajando en el final de la historia de los Titanes. Tuve que conectar el primer y segundo capítulo de Batman, que ya estaban terminados, retomando todas las pistas que Marv había dejado en el misterio. Me felicitó, porque no me había dejado ninguna; por supuesto, yo sabía el final que Marv tenía preparado.

Y el artista tenía una razón ulterior para dibujar las portadas de Batman y de los Titanes, y su predecesor, *Batman: Year Three* (Batman: Año Tres, publicado por Zinco)... y es que iban a formar parte de un amplio portafolio sobre Batman, ya publicado en los Estados Unidos.

Perez colabora ahora en el planteamiento de los guiones de los Nuevos Titanes, hace los de Wonder Woman y bosquejos para *Action Comics*. Y, además, aún tiene tiempo para dedicarlo a su trabajo con el lápiz. Y, durante el año 1990, George Perez espera poder presentar la tan esperada novela gráfica de los Titanes, "*Games*".

–Aún no hay una fecha de salida concreta. Se han dicho tantas, que luego han pasado y nada, que prefiero ser reservado al respecto. Claro que es culpa mía y de nadie más. Haciendo cuatro páginas a la semana, no le voy a meter prisa a nadie en la parte que le toca. Karl no va a tener 120 páginas entintadas en un

Arte: Dan Jurgens/George Perez

momento –ríe y dice, como en un aparte–: "¡Tienes dos semanas!"

Otro de los proyectos para los Titanes es la tan mencionada serie de los *Titans West* (Titanes del Oeste). Perez dice que aún se está planeando:

–Una de las historias que Marv propuso era una de misterio en la que los Titanes desaparecían. Eso podía llevar a la introducción de los personajes de los Titanes del Oeste. Entonces yo sería el guionista del segundo comic de los Titanes, si es que el interés de los lectores aseguraba la continuidad. También dependerá de si tengo el tiempo para hacerlo, o si es mejor meterme con un título que pueda escribir y dibujar –hace una pausa y prosigue–: Ya no estoy interesado, en absoluto, en hacer una serie mensual. No puedo concentrame en una y hacer lo mejor posible mi trabajo. En otro tiempo llegué a estar satisfecho con el trabajo que hacía mes a mes. Ahora, lo miro y pienso: "Ah, no es lo mejor que puedo hacer", y tampoco quiero que la gente piense que es lo mejor que sé hacer, ni que es lo máximo a lo que puedo llegar. Espero poder hacer mini-series, maxiseries, novelas gráficas... Disfruto mucho haciendo el trabajo de tinta para otros. Acabo de entintar un historia de Carmine Infantino para *Secret Origins*, llamada *Space Museum* (Museo espacial). Está planeado que sea el nuevo entintador de los Titanes, por encima de Tom Grummet. No es otra vez Perez y nada más, pero al menos sí que Perez tiene la última palabra, como suele acontecer con cualquier entintador. Pero eso significa que tengo que encontrar un dibujante de lápiz al que no le importe que yo tenga la última palabra. Soy muy fiel a los que hacen el lápiz, aunque algo extravagante en lo que se refiere a los detalles extra que añado.

Sobre el tipo de cosas que le gustaría hacer, Perez afirma: "Lo que siempre le gustaría hacer a uno es el material no comercial. Me gustaría hacer una historia de amor, un romance, con gente vestida de calle. Me gustaría hacer una adaptación al comic del *Julio César* de Shakespeare, utilizando todos los trucos del oficio que sé, y no en el estilo de los *Classics Illustrated* (Clásicos Ilustrados). Claro que no puedo hablar con la gente de First (los que hacen los nuevos *Clásicos Ilustrados*), hasta que no expire mi contrato de exclusiva con la DC. Pero, cuando lean esto, sabrán que estoy interesado. Me encantaría hacer algo parecido con Edgar Allan Poe, aunque para ello tendría que cambiar mi estilo."

El artista recapitula:

–Y finalmente, me encantaría hacer algo tipo ciencia ficción y fantasía, donde no tenga que preocuparme de las referencias a lo anterior. Crearía un mundo completo, y así no tendría que preocuparme de si queda bien o no con lo ya visto. Eso es fácil, porque no necesitas basarte en algo, pero laborioso en cuanto que tienes que crearlo todo, y luego ser consistente.

Además, George Perez ha propuesto una maxiserie para celebrar el 50 aniversario de Wonder Woman:

–Tiene algo que ver con el retorno y la marcha de los dioses, ¡hc!uyendo una batalla entre deidades mitológicas. ¿Qué pasaría si Poseidón peleara con Neptuno? Eso podría poner a Aquaman en posición de enfrentarse a Wonder Woman. Sería la única manera de hacer algo diferente a las grandes series de "cross over" habituales. Es mi último año en la serie de Wonder Woman, y también me ocuparía del lápiz. Ése sería un gran final. CB

Arte: Tom Grummett/Bob McLeod. Primeras maquetas: George Perez

Aunque quisiera apartarse de la tareas mes a mes, Perez aún tiene algunos compromisos que cumplir con los Titanes.

BIENVENIDOS A HAWKWORLD

Tim Truman está como entre nubes, por la ilusión que le da ver alzarse hasta las alturas a su homenaje a Gardner Fox

Por KIM HOWARD JOHNSON

Si la nueva serie *Hawkworld* (editada en España por Zinco) recuerda a los lectores las clásicas historias de *Hawkman* de Gardner Fox y Joe Kubert, eso no va a molestar en lo más mínimo a su guionista y dibujante a lápiz, Timothy Truman. Aunque lo cierto es que su creador ve a este nuevo título de la DC, publicado como una miniserie de tres volúmenes formato Prestige, más bien como:

–¡Una versión cyberpunk de Edgard Rice Burroughs, con una banda sonora de Keith Richards! Es una historieta verdaderamente hosca, tristona y amargada, pero sigue teniendo aspectos de gran aventura, y un fondillo como urbano alienígena, que no lograba conseguir desde los tiempos de *Grimjack* –admite Truman–. Lo cierto es que no me interesan demasiado los superhéroes. Y jamás he seguido a los personajes del cómic, sino que más bien he seguido a sus artistas.

Respecto al protagonista del cómic, el artista dice:

–Hawkman era ciencia ficción de la divertida; algo así como Tommy Tomorrow y personajes similares: no pretendía ser otra cosa que lo que era. Eso sí: tenía uno de los mejores uniformes de los cómics; no parecía un superhéroe, sino un bárbaro. Y a mí siempre me han gustado la fantasía y la ciencia ficción.

En realidad, *Hawkworld* fue concebido, hace ya años, como una propuesta colaboración entre Truman y su héroe, el guionista, ya fallecido, Gardner Fox. Para empezar, fue uno de los libros de Fox sobre Kothar lo que introdujo a Truman, por primera vez, en los mundos de la fantasía y la ciencia ficción, a los 12 años de edad. Luego, cuando Truman era ilustrador de staff en la compañía de juegos TSR, conoció a Fox en una convención de aficionados a los juegos. Se presentó él mismo al autor, charló con él unos momentos, y le regaló uno de sus grabados. A eso seguiría una carta de Fox, una respuesta, y entre ambos se inició una correspondencia regular. Truman le habló al viejo guionista de la creciente importancia de los editores independientes y de la reivindicación de los derechos de los creadores y así, ríe:

–¡Logré convencer a Fox para que volviese de su retiro!

Ambos empezaron a trabajar en *Daral the Barbarian* (Daral el Bárbaro), que era para la Pacific Comics, aunque eventualmente acabase siendo publicado por la Eclipse en *Killer*, después del hundi-

torres de cinco kilómetros de altura, y que los dignatarios fueran ataviados con máscaras representando a pájaros distintos, que representasen diferentes categorías en la administración pública: los búhos serían los jueces, los halcones, los policías, etcétera. A Fox eso le encantó, y me dijo que ya había tomado unas notas al respecto –por ello, cuando Truman se encontró con algo de tiempo libre, llegadas las Navidades, escribio una carta a Fox, preguntándole si no creía que había llegado el momento adecuado para ponerse a trabajar en su Hawkman. Pero no iba a ser posible, como nos explica Truman–: Luego supe que Fox murió la misma noche en que yo le estaba escribiendo aquella carta.

Citando su admiración por el movimiento cyberpunk, dentro de la reciente literatura de ciencia ficción, Truman admite que, probablemente, su Hawkman se diferencia mucho del que podría haber imaginado Fox:

"Desde su génesis como un espadachín burroughsiano, mi versión de Hawkman ha ido tomando un tono más oscuro, al tiempo que adquiría mayor consistencia. Me hubiera encantado ver qué es lo que se le habría ocurrido a Fox, pero seguro que habría sido una historia total-

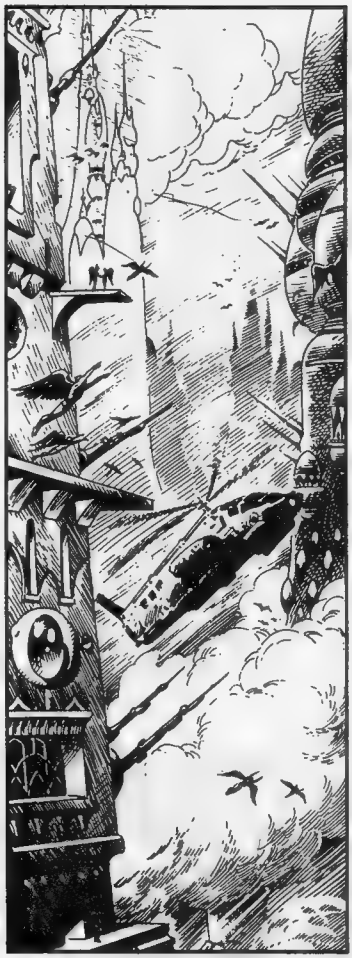
La Policía Hawk cae sobre su presa, pero, tal cual descubrir Katar Hol, quizá sus emplumados amigos sean la mayor amenaza para *Hawkworld*.

miento de la Pacific. Luego, otros proyectos ajenos iban a impedir nuevas colaboraciones, y eso que habían estado hablando de hacer algo en el estilo del John Carter de Marte de Edgar Rice Burroughs. Precisamemté mientras tenía lugar tal conversación, durante una convención en Chicago, Truman fue haciendo un dibujo de Hawkman.

–Me salió ese personaje espontáneamente –nos dice Truman–. Lo equipé con todas esas armas antiguas, y lo dibujé muy manchado de sangre... era un Hawkman muy bárbaro. Y en base a ese único dibujo, se me ocurrió que yo podía hacer cosas muy sombrías, muy preocupantes con Hawkman.

Sin embargo, por entonces Truman estaba muy ocupado empezando *Scout* (publicado en España por Forum), y , en ese momento, ni él ni Fox pudieron llevar adelante su proyecto con Hawkman.

–Se me había ocurrido la idea de esas



mente distinta. " En *Hawkworld* se revisa, en cierto modo, el origen de Hawkman, gracias a que Truman puede tomarse más libertades con el personaje, al ser esta obra en formato "Prestige".

El artista argentino Alcatena ha entintando, en los tres volúmenes, el dibujo hecho a lápiz por Truman. Éste dice del argentino que es un colaborador en todo el sentido de la palabra, pues ambos están intentando mejorar el trabajo del otro. No ha habido problemas en su relación, ni de distancia geográfica ni de idiomas, pues el grupo que forman Truman y Chuck Dixon, el 4 Winds, ya tiene experiencia en trabajar con colaboradores argentinos.

–Hay ciertas tramas que él realiza con grises y blancos que se aproximan mucho a mi manera de pensar. Así que me dije: "¡Chico... con su tinta, vaya si iba a poder aumentar la sensación preocupante, rococó, de *Hawkworld*!"

Hawkworld representa el primer trabajo seriado de Truman para un editor no independiente, pero el autor afirma que, si con éste tiene éxito, hará más:

–Negocié muy duro los términos del contrato de esta obra, y conseguí muchas concesiones que no creo que la DC haya dado nunca antes a nadie. Así que el hacer otra serie dependería, realmente, de la situación y del contrato.

Y, sin embargo, la razón más importante para hacer *Hawkworld* tenía bien poco que ver con los contratos:

–Si tuviera 80 años y yaciese en mi lecho de muerte, y no hubiera hecho esto, me diría: "¡Tendría que haber hecho aquella historieta de Hawkman por Fox!" –nos confiesa Tim Truman–. Y ésa habría sido una de las últimas penas de mi vida.

COMICS REPORTER

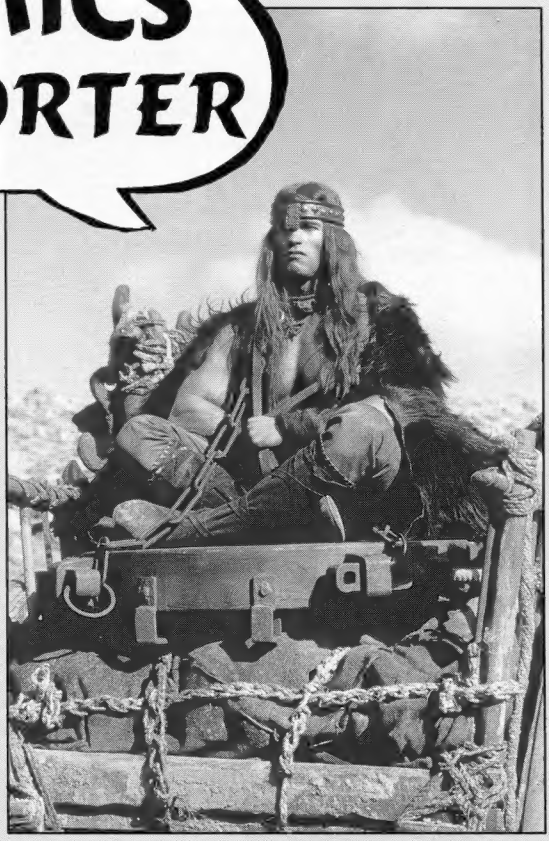
Conan, el concebible

¿Volverá el superestrella Arnold Schwarzenegger al papel del bárbaro que le hizo famoso en *Conan III*?

–No podría decir ni que sí ni que no –comenta el actor– porque depende de las fechas y todo eso. Pero no hay que descartarlo. Creo que lo más importante es conseguir el mejor guión posible. Encontrar a otro John Milius, o mejor, convencer al propio John Milius, para que escriba otro Conan. O a Oliver Stone. Si Oliver Stone viene y me dice "quiero escribir y dirigir *Conan III*", yo haría el papel, porque no sería una película corriente. Stone escribió la primera película de Conan, y fue anonadante. Milius la reescribió, porque De Laurentiis la quería más suave. Fue increíble. Con esa gente, filmaría lo que fuese... *Conan III*, *Commando II*. Y sería un exitazo.

La reticencia de Schwarzenegger a protagonizar un tercer Conan no se debe a que esté desencantado del personaje. Si acaso, sería lo contrario lo que le hace echarse atrás:

–Me encanta Conan. Me gusta ese personaje grandullón, tan primitivo. Era una fantasía que tenía desde niño. Hay muchas cosas en las películas de Conan: la magia, la oscuridad, grandes batallas con fuego, Conan el ladrón, el aventurero, el guerrero.



¿Hay una continuación de Conan en el futuro de Arnold Schwarzenegger?

Esto se puede hacer bajo muchos puntos de vista, sólo hay que elegir el que se quiera emplear.

Schwarzenegger ha pensado cómo revivir al bárbaro de Cimmeria, y ya tiene una historia en la cabeza.

–Me gustaría poner parte de la trama de los Conans pasados –dice, pensativo– y añadirle otras características, hacerle más sabio, un tipo que ha abandonado un reino y que vuelve a ser un campesino. Entonces vuelven a llamarle, y tiene ocasión de ganárselo todo de nuevo. Pero lo que es más importante es el tono. ¿Darle un tono ligero, como el de *En busca del Arca Perdida*? ¿O algo duro, como *Conan I*? Eso es lo que hay que dilucidar...

—Will Murray

COMICS screen

En esta sección, habitual en nuestra edición madre, daremos cuenta de los rodajes y proyectos de realización cinematográficos y televisivos más destacados sobre personajes del mundo del cómic. Es posible que algunos de ellos jamás lleguen a ver la luz y otros experimenten cambios en los distintos procesos de filmación. Os tendremos puntualmente informados de cualquier alteración que pudiera producirse. Las abreviaciones corresponden a: G = guión, D = director, P = productor. Las fechas de estreno siempre se refieren a los EE.UU.

The Airtight Garage (El Garaje Hermético). La conocida obra de Jean Giraud, "Moebius", en dibujos animados. P: Soyuzmultifilm Studios, North American Trading CO. & Starwatcher Graphics. G: Randy Lofficier. En fase de producción.

The American. Filme. El aguerrido héroe de la compañía Dark Horse. P: Joel Silver. G: Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

Annie. Secuela del musical *Annie*. En esta ocasión, la famosa huerfanita se enfrenta a la venganza de la Srta. Hannigan. D: Lewis Gilbert.

Ant-Man (El Hombre Hormiga). Basado en el personaje Marvel. Filme en proyecto.

Archie. La pandilla de adolescentes de la escuela de Riverdale en la pantalla grande, con actores reales. G: Nora & Delia Ephron. Warner Brothers. D: Joel Schumacher. El papel de Archie lo interpreta Corey Haim.

Arzach. El enigmático héroe de Moebius cobra vida en un filme producido por Kirk Thatcher.

The Avengers (Los Vengadores). El dúo de detectives británico formado por Emma Peel y John Steed, famosos por una serie televisiva en los años 60. No confundir con los personajes de Marvel. G: Sam Hamm.

Batman II. Nuevamente guión de Sam Hamm.

Beetle Bailey. El soldado de la tira humorística de Mort Walker. Filme en proyecto.

Beetlejuice (Bitelchús). Nuevos episodios de dibujos animados y una próxima secuela cinematográfica a la vista. De momento se está escribiendo el guión.

Blackhawk. Filme basado en el héroe aviador de la compañía DC Comics. Produce la Amblin de Spielberg. G: Dan Aykroyd.

Blondie. Filme musical con la rubia hogareña creada por Chic Young. Estudios Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak y Dean Young. Empezará a rodarse la próxima primavera.

James Bond. Serie de dibujos animados protagonizada por James Bond Junior (?). Se estrenará el otoño de 1991.

Betty Boop. Dibujos animados y película con actores reales en el horizonte. D: Richard Fleischer.

Bugs Bunny. La nueva serie de dibujos animados, *Tiny Toons Adventures*, acaba de estrenarse.

Captain America (Capitán América). Filme. G: Stephen Tolkin. D: Albert Pyun. Capi: Matt Salinger. Estreno inminente.

Captain Planet (Capitán Planeta). Dibujos animados de tinte ecologista con voces famosas: Tom Cruise, Richard Gere, Jeff Goldblum, Meg Ryan, Martin Sheen y Sting, entre otros. P: DIC Entertainment & TBS Inc.

Charlie Chan. Filme. Chan: B.D. Wong. D: Fred Levinson. P: Gene Kirkwood, John Hyde.

City of Darkness. Filme. G: Patrick Cirillo & Joe Gayton. Un superhéroe y un villano de cómic combaten en el mundo real. P: Michael Douglas, Rick Bieber. Columbia Pictures.

Conan III. Filme en proyecto.

Daredevil. Serie de TV. P: Shelley Duvall. Contrato sin firmar.

Deathlok. Filme en proyecto.

Dock Tracy. ¿Secuela?

Dinosaurs For Hire. Filme basado en los personajes de la compañía *Eternity*. G: Richard Finney & James Bonny. 20th Fox. Efectos especiales de las criaturas: Jim Henson's Creature Shop.

Dr. Strange (Dr. Extraño). Basado en el personaje místico de Marvel. Filme de Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P: Francis F. Coppola. Se retrasa debido a los problemas financieros de Coppola.

Family Dog. Serie de dibujos

animados. 13 episodios. CBS. P: Steven Spielberg, Tim Burton.

Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos). Basado en el cuarteto de héroes Marvel. P: Bernd Eichinger.

The Flash (Flash). El velocista escarlata de DC Comics debuta en una serie de TV, con actores reales, de la Warner Brothers. El actor que da vida a Flash es John Wesley Shipp. Tina McGee es Amanda Pays. Guión: Howard Chaykin.

The Flinstones (Los Picapiedra). Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Universal Studios y Amblin.

Fu Manchú. Filme. El protagonista es David Carradine.

Ghost Rider (El motorista fantasma). Filme. New Line. Próximo rodaje.

Green Hornet. Filme de la Universal. Se está escribiendo el guión.

Green Lantern(Linterna Verde). Filme. P: Joel Silver. Se está escribiendo el guión.

He-Man. Las nuevas aventuras de He-Man y los Masters del Universo. Serie de 65 episodios de dibujos animados. LBS Communications. Estreno a finales de 1990.

Human Target (El blanco humano). Personaje de DC Comics. Programa piloto de TV en la ABC. Intérpretes: Rick Springfield y Clarence Clemons.

The Incredible Hulk(La Masa). Nuevo episodio de TV en fase previa de rodaje.

Inspector Gadget. Serie de TV con actores reales. DIC.

Iron Man (El Hombre de Hierro). Filme. D: Stuart Gordon. Universal. Contrato por firmar.

The Jetsons (Los Supersónicos). Nueva serie de dibujos animados de Hanna-Barbera. Hay otro proyecto para una película con actores reales. Universal.

Judge Dredd (El Juez Dredd). Filme. G: Howard Chaykin & John Moore. P: Charles Lippincott.

Justice League (La Liga de la Justicia). El grupo de héroes más divertido de DC Comics. Piloto de TV para la NBC. Lorimar.

Lt. Blueberry(Teniente Blueberry). Filme en proyecto.

Little Nemo in Slumberland. El clásico de Windsor McCay, en dibujos animados. TMS Ent. Canciones: Richard & Robert Sherman.

The Lone Ranger (El Llanero Solitario). Serie de TV con actores reales y proyecto de filme con John Landis de director. Universal.

Lone Wolf & cub. Filme. P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

Lucky Luke. Serie de TV. Terence Hill de protagonista. Silvio Berlusconi Communications. 10 episodios.

Mandrake. Filme en proyecto.

Mickey Mouse. Cortometraje dibujos animados acompañando a la película "El Príncipe y el Mendigo", estreno a finales de 1990.

Negative Man. Un nuevo personaje de Bob Kane (creador de Batman). Serie de TV con actores reales. Nelvana.

Nick Fury, Agent of Shield (Nick Furia). Filme. G: Greg Pruss.

The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme. P: Bruce Sherlock, Peter Sjoquist, John Torv, Rodney Price. G: Ken Shadie. Asesor dela película: Lee Falk, su creador.

Plastic Man. El héroe elástico de DC Comics. Filme. G: Charles Gale. Warner Brothers. Amblin.

The Punisher (El Castigador). El héroe de Marvel en un filme protagonizado por Dolph Lundgren. Aparecerá en vídeo a finales de 1990. IVE.

Robocop. Segunda secuela con guión de Frank Miller. Además, posible nueva serie de dibujos animados en el *Marvel Universe*.

The Rocketeer. El personaje creado por el ilustrador Dave Stevens. Filme. Disney. D: Joe Johnston. G: Danny Bilson & Paul DeMeo. P: Lawrence & Charles Gordon, Lloyd Levin. Se empieza a filmar en el verano de 1991.

Roger Rabbit. Nuevos cortometrajes en proyecto.

Scooby Doo. Filme en proyecto. Warner Brothers.

Sgt. Rock. Filme protagonizado por Bruce Willis, encamando al héroe soldado de DC Comics. D: John McTiernan. P: Joel Silver G: Steven de Souza & David Peoples. Se rodará en marzo de 1991.

The Shadow (La Sombra). Filme. G: David Koepp. Universal.

The She-Hulk (Hulka). Serie de TV en punto muerto. Filme sin firmar contrato. Guión y dirección de Larry Cohen.

Spiderman. Filme. G: Neil Rutenberg & Joseph Goldman. En proyecto.

Sub-Mariner (Namor). Filme en proyecto.

Suicide Squad (Escuadrón Suicida). Programa piloto para TV. CBS. Lorimar.

Superboy. Tercera temporada de la serie de TV con actores reales.

Superman. Se está escribiendo el guión de Superman V. G: Mark Jones & Cary Bates. Christopher Reeve dice que él no participará.

Swamp Thing (Cosa del Pantano). Serie de TV de 13 episodios con actores reales. Dick Durock da vida al personaje de DC Comics.

Tales from the Crypt. Serie de TV basada en los cómics de terror de EC Comics. HBO.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Mutantes Ninja). Sigue la serie de dibujos animados y se prepara secuela de la película con actores reales.

Thor. Filme en proyecto. Stonebridge Entertainment. Contrato sin firmar.

Tom & Jerry. Nueva serie de dibujos animados. Trece episodios titulados "Tom & Jerry Kids". TBS.

Trouble with Girls. Filme. 20th Fox & Funnybook Filmes. G: Will Jacobs & Gerard Jones. P: Matt Pepler, Neal Tabachnick.

Two-Fisted Tales. Cuatro episodios de TV de media hora, basados en historias de EC Comics.

Vampirella. Filme. Guión y dirección de Jim Wynorski. Se planea rodar dos películas a la vez.

V for Vendetta. Filme en proyecto. Warner.

Watchmen. Filme. G: Sam Hamm. P: Joel Silver. D: Terry Gilliam. Se busca estudio para su rodaje.

Wolverine (Lobezno). Filme en proyecto.

Wonder Woman (La Mujer Maravilla). Serie de TV en fase de rodaje.

The X-Men (La Patrulla-X). Cinco episodios de dibujos animados. FBC. Marvel productions.

Foto de Flash: © 1990 Warner Bros TV/CBS

Personaje de Flash: TM y © 1990 DC Comics

John Wesley Shipp corre hacia el estrellato con la CBS. Este otoño es *The Flash* (Flash).

Captain Planet Art: Copyright 1990 DIC Entertainment Inc & TBS Inc.

Lista © 1990 Starlog Communications International, Inc. Todos los derechos reservados.

PRIMER EJEMPLAR:
Edición de coleccionista

STAR FICCION

Nº 1. 375 PTAS

GREMLINS 2
Sueltos por Manhatan

EDICION ESPAÑOLA DE STARLOG T.M.

REGRESO AL FUTURO III
Demasiados futuros

ROBOCOP 2
Pasma eléctrico de acero

DICK TRACY
Vuelve el policía de los años treinta

MI MARCIANO FAVORITO

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO

La apocalíptica vida de Philip José Farmer

YA ESTA A LA VENTA

DESAFIO TOTAL

Schwarzenegger libera Marte

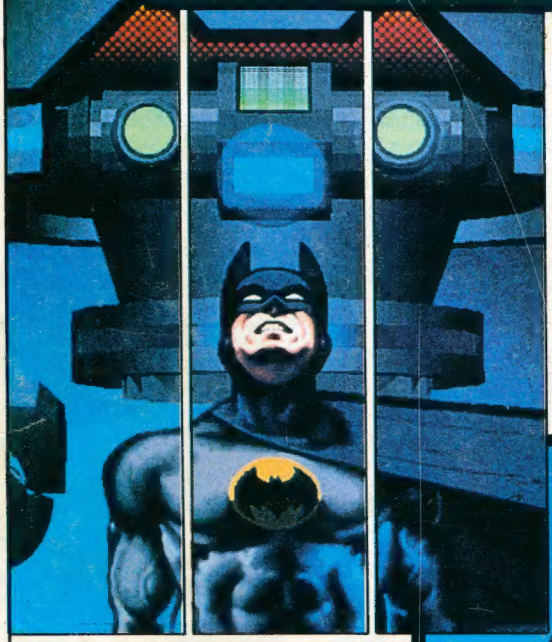
ediciones zinco

8 414090 103718 000001

REALIZADO POR ORDENADOR

BATMAN®

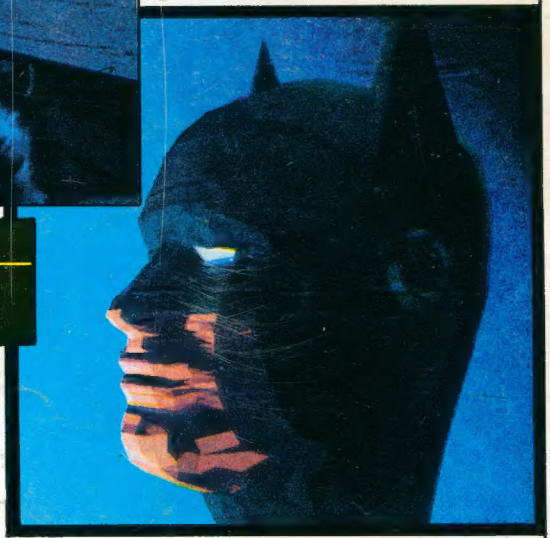
JUSTICIA DIGITAL™



EN UN PROXIMO FUTURO, GOTHAM PUEDE NECESITAR UNA NUEVA CLASE DE HEROE

Un virus informático se ha convertido en el primer dictador digital, haciéndose llamar **El Joker.**

La única esperanza es una leyenda del pasado: **Batman.**



Escrita e ilustrada por PEPE MORENO

Con diálogos de DOUG MURRAY

JUSTICIA DIGITAL utiliza los últimos avances en tecnología informática, con imágenes 3-D, impresora láser de alta definición, gráficos de alta resolución y el software más sofisticado. Combinado todo esto con una paleta de más de 16.000.000 de colores, Moreno ha llevado a Batman a un único y excitante futuro.

ediciones zinco

NOVELA GRÁFICA

EDICION DE LUJO

DE INMINENTE APARICION

DC®